K

AMIGA PC
ATARI ST
MACINTOSH
CDTV CD-I
CONSOLE
+ MULTIMEDIA...

Anno V n. 7-8
LUGLIO/AGOSTO 1993
Lire 5500

SUMMER CES

K A CHICAGO

TUTTE LE NOVITÀ DEL C.E.S.

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

MANIAC MANSION 2
DAY OF THE TENTACLE

LA LUCASARTS COLPISCE ANCORA!

LOST IN TIME

IL CD SBARCA SU DISCHETTO

GOAL vs SENSIBLE

SCONTRO FRA CAMPIONI

SPECIALE SCHEDE SONORE

DATE UNA VOCE AL VOSTRO PC

RECENSIONI & ANTEPRIME

BETRAYAL AT KRONDOR • WAR IN THE GULF • CHAMPIONSHIP MANAGER • LOST VIKINGS
MIGHT AND MAGIC V • YO! JO! • INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMPIONSHIP •
TEGEL'S MERCENARIES • GLOBAL GLADIATORS • ROBOCOD • ACES OVER EUROPE •
LENGE • NIGHT TRAP • STARWING • CINEMA

http://www.oldgamesitalia.net/

Glénat Italia

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO
02 - 33000036 (5 linee)

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

SCHEDE ACCELLERATRICI MICROBOTICS

NOVITÀ

VXL-30 25 MHZ A500/2000	L. 398.000
VXL-30 40 MHZ A500/2000	L. 448.000
VXL-32 MEMORY BOARD 2MB RAM BURST 32 BIT	L. 498.000

SCHEDE COPROCESSORI A1200 MBX MICROBOTICS

NOVITÀ

MBX 1200 14 MHZ 881 CON OROLOGIO TAMPONE	L. 368.000
MBX 1200 25 MHZ 882 CON OROLOGIO TAMPONE	L. 528.000
MBX 1200 50 MHZ 882 CON OROLOGIO TAMPONE	L. 798.000

Scheda coprocessore per gli Amiga 1200. Aumenta la velocità di calcolo del vostro Amiga. Indicato soprattutto per chi lavora con programmi tipo Cad 3D, Image ecc. che sfruttano tale coprocessore. La piastra è espandibile da 2 a 8 Mb tramite una porta SIMM a 32 Bit. Aumenta la velocità operativa di 50 volte se si aggiungono almeno 2 Mb di Ram a 32 bit. Non necessita di saldature, basta inserirla nello slot sotto l'Amiga. Corredata di Jumper per il Test e Software applicativo tra cui un test di velocità.

RAM 32 BIT DA 2,4 E 8 MBYTE PER A4000 E MBX 1200

MODULO SIMM DA 2 MB A 32 BIT	L. 288.000
MODULO SIMM DA 4 MB A 32 BIT	L. 398.000
MODULO SIMM DA 8 MB A 32 BIT (SOLO MBX 1200)	L. 899.000

12 A'CLOCK — L. 68.000

L'Amiga 1200, lo sappiamo, è un computer perfetto eccetto per una cosa: necessità di orologio. Ora potrete avere un clock grazie alla scheda 12 A'Clock della Microbotics. Si installa nello zoccolo interno dell'Amiga senza saldature. Potrete così utilizzare tutte quelle utility che si servono dell'orologio come: la sveglia del vostro Workbench, datare i file, programmi con autosaving a tempo ecc.

ATTENZIONE! KIT HARD - DISK AMIGA 1200

NOVITÀ

(IL KIT COMPRENDE HD + SOFTWARE + CAVO)

85 MB L. 690.000 125 MB L. 980.000

CARTUCCE UTILITY E COPIATORI

THE SUPER COPY L. 49.000

E' ARRIVATO IL MOMENTO DI POSSEDERE LA PIU POTENTE INTERFACCIA DI BACKUP MAI REALIZZATA. L'INTERFACCIA E DOTATA DI 2 LED INDICATORI CHE SEGNALANO IL CORRETTO FUNZIONAMENTO E IL TRASFERIMENTO DATI. SI CONNETTE DIRETTAMENTE ALLA PORTA DRIVE AMIGA (NON NECESSITA DI SALDATURE), QUINDI DI SEMPLICISSIMI INSTALLAZIONE. E' IN GRADO DI RIPRODURRE FEDELMENTE TUTTI I VOSTRI PROGRAMMI ORIGINALI

RIPRODUCE ESCLUSIVAMENTE PROGRAMMI ORIGINALI PER COPIE DI SICUREZZA AD USO STRETTAMENTE PERSONALE.

 I PREZZI SONO TUTTI IVA COMPRESA. SUPERGARANZIA PER 1 ANNO.

 ROBOTICS SONO DISTRIBUITI I

Il mondo del divertimento elettronico non è mai stato così vitale come in questi ultimi mesi. Stiamo vivendo un periodo di grosse trasformazioni, soprattutto a livello sociale.
I videogiochi non sono più roba da impallinati pieni di foruncoli e imbranati con le ragazze, ma sono entrati a far parte della cultura giovanile come la musica e le Nike. Anzi, sono una delle passioni giovanili più solide del momento se è vero come è vero che le vendite dei dischi sono in calo, mentre quelle dei videogiochi (che costano anche tre o quattro volte più di un CD audio) sono in continua crescita.
Questa passione non viene minimamente intaccata dalla squallida campagna di stampa - basata sulla completa disinformazione - che quotidiani e periodici stanno conducendo contro i videogiochi. Come, ai tempi, le campagne di stampa non intaccarono la passione dei giovani per il rock'n'roll. Più lo si dipingeva come il diavolo, più i giovani ci si buttavano a capofitto.
Per parafrasare una frase di quell'epoca "videogames are here to stay", nonostante le grida di al lupo, al lupo lanciate da adulti che non hanno mai impugnato un joystick. Anzi, sono così in auge tra i giovani forse proprio per questo, perché scavano un gap generazionale simile a quello che ha scavato la musica rock tra genitori e figli venti o trenta anni fa.

sommario

20 Ecco una delle prime schermate di un gioco su 3DO, la console delle meraviglie.

26 *Sim City 2000* nel futuro: tra Blade Runner e Godzilla. Non vediamo l'ora di recensirlo!

50 Per tutti gli amanti delle avventure grafico-testuali e per tutti gli amanti dell'umorismo demenziale ecco a voi *Maniac Mansion 2*!

75 Avete visto le anteprime e ora potrete leggere la recensione: finalmente *Lost in Time* è arrivato!

94 *Starwing*: la volpe dello spazio nel vostro Super Nintendo: i pro e i contro del nuovo chip Super F/X.

52

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile. Autorizzazione Tribunale di Milano n729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA srl
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1 fax 02/58012131 (indicare nell'intestazione: per Glenat Italia)

REDAZIONE
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413 fax: 02/ 33104726

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' L.T. Avantgarde
viale Sarca 47 - 20125 Milano
Tel: 02/66105090 fax 02/66106513

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini
COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE Alberto Rossetti
COORDINAMENTO EDITORIALE Benedetta Torrani
SEGRETERIA DI REDAZIONE Franca Badioli, Serena Rubini
CAPO REDATTORE Andrea Minini Saldini
COORDINAMENTO REDAZIONALE Vincenzo Beretta
REDAZIONE Matteo Bittanti, Alessandro Cattelan, Paolo Paglianti, Yuri Abietti, Diego Antonelli
COLLABORATORI Marco Andreoli, Giorgio Baratto, Simone Bechini, Alexandre Pasetto, Fabio Massa, Tiziano Toniutti, Gary Penn, Derek de la Fuente, Steve Cooke
ART DIRECTOR
Maria Montesano
IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Jacopo Villa e Gianvittorio Cutri
FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)
STAMPA Valprint srl
via per San Maurizio 171 (Brugherio, MI)
DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA R.C.S Rizzoli Periodici S.p.A., via Rizzoli 2, 20132 MILANO, tel. 02/2588

ABBONAMENTI
Prezzo: 11 numeri L.50000
Per informazioni rivolgersi a:
Rizzoli Periodici - Servizio Abbonamenti
Via A. Rizzoli, 2 - 20132 Milano - Tel. 02/27.200.720
ITALIA: Per informazioni sulle modalità di abbonamento scrivere all'indirizzo sopra indicato o telefonare al numero 02/27.200.720. L'abbonamento andrà in corso dal primo numero raggiungibile e può avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Per il rinnovo dell'abbonamento attendere l'avviso di scadenza. Per il cambio di indirizzo informare il Servizio Abbonamenti almeno 30 giorni prima del trasferimento, allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista: il servizio è gratuito.
ESTERO: Per le seguenti nazioni: Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Danimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia, Iugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Sud Africa, USA, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti. Per tutto il resto del mondo, le modalità di abbonamento vanno richieste direttamente a: MELISA S.A. - Casella Postale 3141 - Via Vegezzi, 4 - 6901 Lugano, Svizzera - Tel. 91/238341 - Fax 91/237304

ARRETRATI
Arretrati: L. 11000 (rivolgersi all'editore)
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a:
Glenat Italia srl
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1

http://www.oldgamesitalia.net/

UN PASSO AVANTI NELL'AVVENTURA SOFTWARE

LOST IN TIME

PARTS 1 & 2

COKTEL VISION

- Stupenda grafica a 256 colori
- Effetti sonori di alta precisione
- 13 dischi HD
- Gioco progettato e diretto come un vero film
- Ambienti e filmati in diversi paesi e città Francesi
- Attori professionisti

Disponibile per PC
prossimamente per CD-ROM
con voci e dialoghi digitalizzati

 redosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/7

K NEWS

A modo mio...

Se il vostro sogno è sempre stato quello di mettere personalmente le mani sulle canzoni del vostro interprete preferito, o di quello che vi sta più antipatico, e "personalizzarle", beh, la tecnologia vi è venuta incontro e i tempi paiono ormai maturi. No, nulla a che fare con l'ormai inflazionatissimo Karaoke. Stiamo invece parlando di CD-I. È infatti di questi giorni la notizia che Todd Rundgren ha deciso di realizzare il suo prossimo album oltre che nei consueti formati, anche su CD Interattivo. Chi deciderà di comprare la versione CD-I avrà la possibilità non solo di ascoltare i brani così come li ha incisi Rundgren, ma anche di modificarli a proprio piacimento. Negli Stati Uniti poter sfruttare questa curiosa opportunità verrà a costare tra i 15 e i 25 $.

CENSURA per la Sega

Le divisioni inglesi e americane della casa di Sonic hanno richiesto un bollino di classificazione (simile a quello che potete vedere sulle videocassette) per i loro giochi (in particolare *Night Trap* su Mega CD, che ha causato un mezzo terremoto tra gli addetti al settore per la lunghezza delle animazioni all'interno del gioco). La richiesta è stata inoltrata ufficialmente al BBFC (British Board Film Classification, cioè commissione inglese per la classificazione dei film). *Night Trap* non è stato considerato eccessivamente angosciante e porterà un "Vietato ai Minori di 15 Anni" sulla confezione. La Sega Europa ha intenzione di far classificare anche *Street Fighter 2*. Negli Stati Uniti, invece, la classificazione dei prodotti Sega sarà basata su tre livelli: GA (general audiences, cioè adatto a tutti), MA-13 (mature audiences, praticamente vietato ai minori di tredici anni a discrezione dei genitori) e MA-17 (per un pubblico adulto).

Un consiglio esecutivo speciale deciderà la classificazione di ogni gioco, per tutti i formati. È probabile che sia in vista un'azione legale da parte di terzi interessati in breve tempo.

CDTV per tutti i gusti

La Commodore tanta di rivitalizzare il suo agonizzante CDTV, facendo uscire una sfilza di titoli nuovi: vediamo i più importanti. *Casinò Games*: come dice il titolo stesso si tratta della raccolta di una serie di giochi da casinò: Fullhouse, Fruitmania, Slot Machine e Roulette. Si può giocare in compagnia o soli contro il computer.

Global Chaos: questo titolo permette di ascoltare musica, di osservare della ciber-grafica e di giocare *Dinosaur for hire*: un libro a fumetti interattivo nel quale si cantano le gesta di tre dinosauri giganti giunti sulla terra da un altro pianeta, e votati al combattimento del male. *Space Wars*: si tratta di una battaglia spaziale, la più realistica che sia mai stata realizzata. Per le scene animate è stato fatto uso di 11 modellini in plastica, ripresi con le tecniche di stop-motion e clay-motion.

Prey an Alien Encounter: è un'avventura fantascientifica, ambientata sull'asteroide KG-42, abitato da delle oneste famiglie di lavoratori, ma non solo... *Guy Spy and the Crystal of Armageddon*: per finire un gioco d'avventura con una grafica a schermo pieno, oltre 1500 fotogrammi animati, musica ed effetti sonori originali. Un vero e proprio fumetto interattivo. Sulla bontà dei giochi nulla da eccepire, ma quanti di voi li potranno vedere?

L'Empire in Missione

La casa di *Campaign* ha annunciato l'uscita imminente di un mission disk per questo gioco: il *Campaign Mission Disk* offre 25 nuove mappe che coprono tutti i principali conflitti della seconda guerra mondiale: tutti gli amanti dei giochi di guerra e delle simulazioni belliche interattive potranno accettare queste nuove sfide nelle varie missioni, molto dettagliate, che richiedono una notevole dose di strategia e di tattica. Il disco sarà presto disponibile per PC IBM e compatibili, Amiga e Atari ST. Naturalmente è necessario possedere *Campaign* per poter giocare questo nuovo *Mission Disk*.

Virgin distribuisce Acclaim

La Acclaim ha deciso di pubblicare alcuni dei suoi successi per computer, convertendoli su floppy disk e dando l'esclusiva della distribuzione di tutte le conversioni in Europa alla Virgin.

Fra i titoli che vedremo presto in questo formato ricordiamo Mortal Kombat, Terminator 2: the Coin-Op, Alien3, Bart versus the World e The Incredible Crash Dummies.

La Acclaim ha firmato un contratto simile con la Hi Tech Expressions per gli Stati Uniti.

Rod Cousens, presidente della Acclaim europea ha dichiarato: "La Virgin costituisce una notevole presenza nel settore software dei giochi per computer. Il loro approccio e il loro know how del settore si combina perfettamente con le nostre esigenze e con i nostri prodotti."

La Virgin è sempre stata famosa per titoli di software sofisticati e solo di recente ha cominciato a interessarsi seriamente al mercato arcade: Mortal Kombat è sicuramente una strenna natalizia che verrà sfruttata appieno.

"L'Acclaim e la Virgin sono due delle case di divertimento interattivo più importanti del mondo, entrambe sinonimi di intelligenza e innovazione", ha affermato Tim Chaney, capo della Virgin europea.

K NEWS

DOMARK IN POLE POSITION

Grazie a un accordo con la Fuji Television Network, la Domark si è assicurata i diritti per la produzione di una serie di giochi ufficiali di Formula Uno per il '93 e per il '94 su tutte le principali piattaforme di sviluppo. F1, questo il nome del primo gioco di prossima uscita, sembra aver soddisfatto il Managing Director, Mark Strachan, che ha affermato: "È il titolo più importante che la Domark abbia mai prodotto. È un gioco vincente su tutti i fronti: sfrutta una licenza imbattibile, vanta un programma eccezionale e gode dell'esperienza di marketing e di sviluppo della nostra casa, esperienza che verrà impiegata totalmente per assicurare un successo senza precedenti".

In effetti la firma di questa licenza (che copre tutti gli aspetti della F1A, cioè la Formula One Association Championship) ha permesso la creazione del gioco di Formula Uno più realistico di tutti i tempi. Lo sviluppo e la ricerca hanno impegnato i programmatori per quasi due anni e il gioco è stato provato da piloti professionisti. Anche la controparte sembra contenta dell'accordo; Nobu Kasai della Fuji ha commentato: "Siamo molto contenti di lavorare con la Domark; non ci sono dubbi: F1 sarà un gioco di successo".

Le prime versioni a vedere la luce (il gioco verrà presentato l'11 di luglio al Grand Prix d'Inghilterra e uscirà ufficialmente alla fine di agosto) saranno quelle per Mega Drive, Master System e Game Gear (la Sega sponsorizza il team di Formula Uno della Williams, nonché il Grand Prix d'Europa), e solo successivamente la Domark farà uscire quelle per PC e IBM Compatibili, Amiga e Atari ST (settembre).

Superconsole universale

La pressoché sconosciuta Active Entertainment ha in progetto di lanciare a settembre per il mercato americano una nuova console che si chiamerà Gamesmaster. La particolarità che caratterizzerà questa macchina e che la renderà oggetto estremamente interessante ed appetibile per tutti i videogiocatori, sarà la sua compatibilità con tutte le più importanti console in circolazione: stiamo parlando di SNES, Megadrive, Master System e NES. La console potrà essere attaccata ad un televisore, ma avrà anche uno schermo di 4 pollici per il suo utilizzo "on the road" a batterie. Inizialmente il Gamesmaster verrà commercializzato ad un prezzo corrispondente a circa 300.000 lire. Se il test sul territorio americano sarà positivo, la superconsole dovrebbe giungere in breve anche in Eu-

IN BREVE

***Jim Gardner, programmatore di giochi in forza al colosso Microprose, è passato alla Asylum. Gardner lavorava alla Microprose dal '91. Il primo prodotto che la Asylum dovrebbe riuscire a mettere in commercio è atteso per la fine di quest'anno, e si tratterà di un gioco per Amiga.**

***Poco prima dell'apertura del CES estivo di Chicago, la Sega of America ha annunciato un calo dei prezzi della console Mega CD da 299 a 229 Dollari, per creare una base hardware più diffusa entro la seconda metà del 1993 in modo da facilitare l'uscita della seconda ondata di titoli CD-ROM.**

***Nel 1992 sono stati venduti, soltanto nel mercato americano, prodotti Nintendo per un valore di 4,3 miliardi di dollari. Si calcola che, sempre soltanto negli Stati Uniti, siano stati venduti 12 milioni di Super Nintendo. Per quanto riguarda le novità, *StarFox*, grazie agli effetti del Chip Super FX, è stato il gioco più venduto di tutti i tempi entro le prime tre settimane dall'uscita.**

***La MegaTech, una ditta formatasi nel 1991 a Torrance, in California, ha annunciato l'uscita di tre giochi sexy-action per PC e IBM Compatibili basati sugli Anime e sui Manga giapponesi: i titoli sono *Cobra Mission*, *Dragon Knight III* e *Metal & Lace*. Gli amanti dei fumetti nipponici stiano con gli occhi aperti per eventuali future recensioni su K.**

***L'Electronic Arts, dopo aver vinto i premi della Indin e dell'ECTS, si è aggiudicata anche il Golden Joystick, premio aggiudicato dai lettori delle riviste Emap (The One, Computer & Video Games), come miglior casa di software dell'anno 1992: i nostri più sentiti complimenti.**

***La NAKI Electronics ha presentato al CES la prima batteria solare ricaricabile per Game Boy; la ditta, famosa per gli aggeggi più strani capaci di trasformare un portatile in un'astronave, si è aggiudicata il titolo di Miglior Accessorio, con il suo Brite Beam, dai lettori di Electronic Gaming Monthly.**

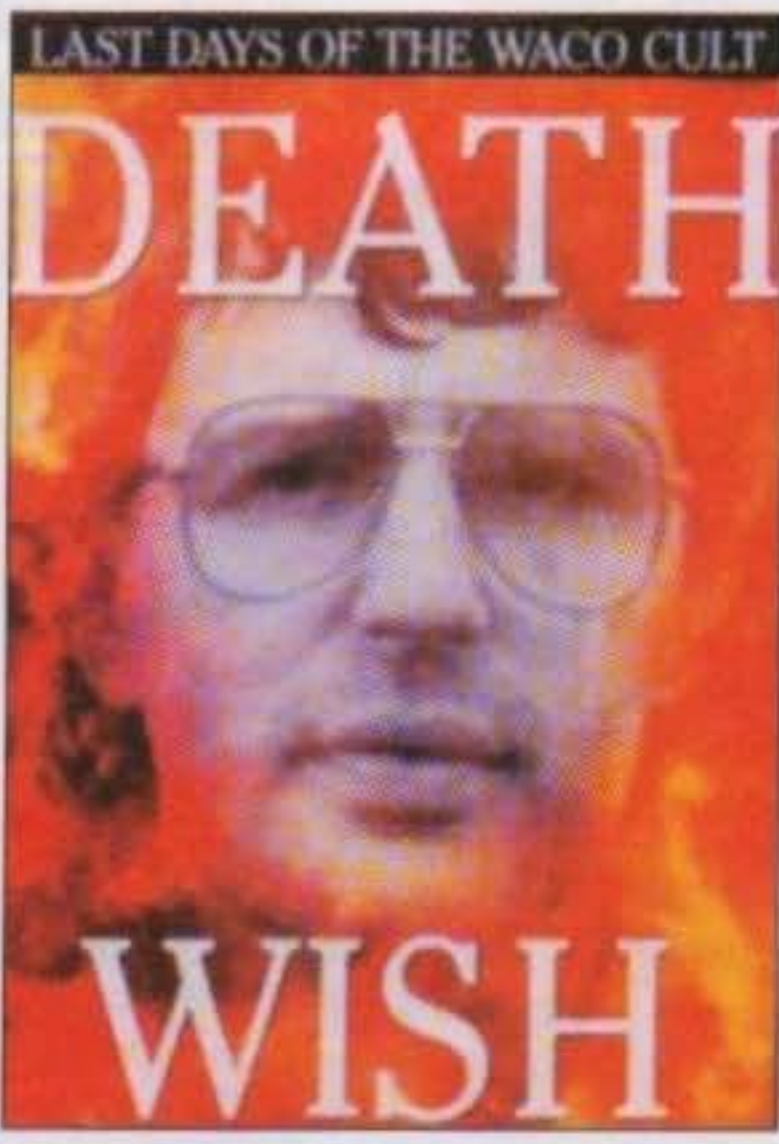
***La Kaneko USA, con sede a Buffalo Grove, nell'Illinois, ha annunciato la prossima uscita di due nuovi giochi per Super Nintendo e Mega Drive basati sul personaggio di Fido Dido, che noi abbiamo conosciuto come testimonial della Seven Up. I giochi avranno una trama e un concept personalizzato per ogni piattaforma di sviluppo.**

IL PRIMO GIORNALE INTERATTIVO

Si chiamerà Newsweek Interactive e sarà firmato Mindscape: si tratta della prima rivista in formato CD-ROM. Il "lettore" potrà assistere a full motion video, audio di qualità CD, animazioni e foto.

Il primo numero del primo volume conterrà, tra le altre cose, servizi sulle specie animali in pericolo e su altri problemi ecologici, sul mondo del baseball e sul suo business, storie originali create (graficamente e dal punto di vista sonoro) dai redattori di Newsweek, una biblioteca di articoli tratti da Newsweek e Washington Post e decine di animazioni video e video musicali.

Il primo numero dovrebbe uscire in questi giorni.

LAST DAYS OF THE WACO CULT
DEATH WISH

Antipasto Game Boy

La Nintendo ha raggiunto un accordo con la catena di ristoranti Planet Hollywood, di proprietà delle tre stelle Hollywoodiane Sylvester Stallone, Arnold Schwarzenegger e Bruce Willis. I tre hanno appena aperto un nuovo locale della catena a Londra. La Nintendo ha offerto una serie di Game Boy, da distribuire ai clienti in attesa che giungano le portate ordinate. Sono attese lunghe code all'ingresso del locale per sperimentare la curiosa novità, ma state attenti. Non si tratta della trattoria "da Piero", il locale è molto "in", e il prezzo di un pranzo medio è molto alto; sicuramente vi conviene comprarvi un Game Boy.

OCEAN presenta JURASSIC PARK

È sicuramente il film più atteso dell'estate e l'Ocean spera di poterne fare uno dei giochi più belli mai visti su un Super Nintendo. L'ondata di *Jurassic Park* sta arrivando.

A settembre, con la Jurassic Mania al massimo, l'Ocean lancerà il gioco nelle versioni per Super Nintendo, NES, Game Boy e computer (sia su disco che su CD). Lo sviluppo del gioco è stato affidato a un team inglese che ha lavorato negli uffici di San Jose, negli Stati Uniti. "Siamo molto soddisfatti del nostro lavoro e il feedback sembra confermare le potenzialità del nostro nuovo titolo, soprattutto per la piattaforma del Super Nintendo", commenta il direttore-software della Ocean, Gary Bracey.

Ocean sta anche lavorando sulla licenza di *Dennis the Menace*, un altro titolo molto atteso quest'anno.

Infine, la divisione inglese della casa, sta preparando nuovi titoli per PC CD-ROM firmati dal nuovo team di sviluppo, la DID: *Inferno* (vedi notizia in queste pagine) e *TFX*.

NOVITÀ DALLA GREMLIN

Dopo *Hero Quest* e *Space Crusade*, la Gremlin annuncia l'uscita di *The Legacy of Sorasil*, il primo titolo di una nuova serie chiamata *Hero Quest Masters*.

Il giocatore dovrà scegliere i membri della sua compagnia di avventurieri tra un paladino, un guerriero, un sacerdote, un mistico, un mago, un barbaro, un ranger, ecc. L'azione di gioco, caratterizzata da combattimenti frenetici, è ambientata in molti scenari diversi, al contrario di quanto accadeva con *Hero Quest*. La visuale rimane quella isometrica in 3D, ma la grafica è stata migliorata notevolmente. L'uscita del gioco per Amiga è prevista per settembre.

Per PC, invece, si prevede la prossima uscita di *Lotus - The Ultimate Challenge*, una versione che comprende gli aspetti migliori dei tre capitoli per Amiga integrati con molte caratteristiche nuove. Il gioco offrirà la possibilità di giocare in due (split screen), di confrontarsi su 13 piste con caratteristiche differenti e di costruire il proprio percorso grazie al RECS (Racing Environment Construction System).

La KRISALIS coglie la palla al balzo

...Come facevano i castratori di canguri. A parte gli scherzi, la Krisalis ha annunciato ufficialmente l'uscita di *Manchester United Premier League Champions*, un gioco frutto di un'estensione della loro licenza, in concomitanza con la fine del campionato inglese che ha visto la squadra in questione campionessa della Premier League. Gli sviluppatori hanno assicurato che si tratta di una delle simulazioni di qualità più elevata che si siano mai viste e non di una semplice operazione commerciale per sfruttare il momento del successo (anche se, specificarlo esplicitamente in questo modo, ci fa pensare a una coda di paglia...). Al contrario degli altri due titoli che hanno sfruttato questa licenza (*Manchester United* e *Manchester United Europe*) la visuale di *MUPLC* sarà dall'alto e includerà molte caratteristiche innovative. Il gioco uscirà presto per Amiga e PC; la Krisalis non esclude la successiva uscita di altre versioni.

Virgin cerca Stallone... e lo trova

La Virgin ha stipulato un contratto con la Warner Brothers per avere i diritti del film futuristico *Demolition Man*. E fin qui non ci sarebbe nulla di strano. Il protagonista del film è niente meno che Sylvester Stalone, e anche questa non è una gran novità, essendo Stallone di professione attore... Beh, ma allora qual è l'aspetto eclatante della faccenda, vi chiederete voi? Semplice: Stallone e l'altro protagonista Wesley Snipes partecipano attivamente alla realizzazione del gioco della Virgin nella versione per CD 3DO. Stallone e Snipes si presteranno infatti per la registrazione di alcune scene non contenute nella versione cinematografica. I due attori verranno ripresi mentre eseguiranno alcune azioni, con uno sfondo blu. Questa particolare tecnica (del cromakey) consente di utilizzare le immagini dei personaggi ripresi, perfettamente scontornate, e di inserirle in un qualsiasi background reale o virtuale. E' questo il primo caso in cui un grosso nome del mondo dello spettacolo viene contattato ed accetta di essere coinvolto in una operazione del genere, il primo passo verso la tanto attesa nuova Hollywood dei film interattivi. La Virgin ha programmato il lancio di *Demolition Man* versione 3DO per la prossima primavera, in concomitanza con la prevista uscita del film in Europa. Il gioco dovrebbe essere realizzato anche in altri formati: i più probabili sono per le console Sega, Nintendo e per Pc

Intervista a GAMBARO

Un vostro compagno di classe vi ha detto di avere incontrato Franco Baresi nel negozio dove si era precipitato per comprare qualche chilo di giochi per il suo computer? No, non chiamate l'autoambulanza, non è detto che sia impazzito. Prima chiedetegli in che negozio è andato. Se sostiene di essersi recato da MG Shop di via Lattuada, a Milano, beh, allora i casi sono due: o ha effettivamente incontrato Franco Baresi, o comunque è un tipo ben informato, che vuole farvi schiattare di invidia. Già, lo stesso discorso vale per amici o parenti che si dicessero sicuri di aver visto Maldini, Tassotti, Papin, e compagnia bella (ma rigorosamente rossonera). Vi state chiedendo come mai? La risposta è semplicissima: perché l'MG Shop è di uno di loro, Enzo Gambaro.

Capita di frequente che un calciatore di successo si butti in affari quando ancora è in piena attività calcistica, e spesso capita che venga intrapresa un'attività commerciale, ma sinceramente non ricordiamo altri grandi calciatori che si sono buttati nel ramo informatico. Vista la singolarità dell'avvenimento K ha voluto interpellare personalmente Gambaro. Enzo si è dimostrato subito disponibilissimo, e la chiacchierata che è scaturita ha toccato temi vari. Al centro di tutto comunque il computer, le console e i videogiochi...

Allora Enzo, vuoi spiegarci come hai deciso di buttarti in questo ramo: più per calcolo o per passione?

"Beh, guarda, a dire il vero tutto è nato per, come dici tu, calcolo. Mi hanno contattato i miei amici Massimo e Gianfranco (Massimo Prati e Gianfranco Grasso, i due soci di Gambaro in questa impresa N.d.r.), con loro ho fatto una specie di studio, dal quale è emerso che, in questo momento di crisi generale, il mercato dell'informatica e del videogioco continuava a tirare. E a quel punto abbiamo deciso di investire in questo campo, nel quale peraltro loro avevano già esperienza".

[illegible] ponente "affettiva" in questa tua scelta?

"Beh, no, calma. I videogiochi piacciono molto anche a me, e l'idea di aprire un negozio del genere mi ha subito affascinato".

Hai detto che ti piacciono molto i videogiochi. Che console o computer hai, e a cosa giochi in particolare?

"Vista la mia nuova attività, ovviamente ho praticamente ogni tipo di console e computer. Originariamente comunque giocavo soprattutto con il SNES, e il gioco che mi divertiva maggiormente era il Tennis. Un altro gioco che mi ha appassionato a lungo è stato Prince of Persia".

E del computer cosa mi dici?

"Il PC è stata la mia scoperta più recente, e mi ha subito affascinato.Anche dal punto dei videogiochi credo abbia delle potenzialità enormi".

Dei tuoi compagni milanisti, quali e quanti sono appassionati di videogiochi?

"Guarda, il videogioco è il passatempo del momento. Quando siamo in ritiro è difficile che qualcuno di noi rinunci al suo SNES o Mega Drive in Camera. Forse il più fanatico di tutti è Papin, ma si trova in buona compagnia. Tassotti, Maldini, Evani... insomma un po' tutti: questi sono solo quelli che vengono più spesso a razziare il mio negozio".

Pensi di buttarti al 100% in questa avventura?

"Per il momento sono molto preso dalla mia attività di calciatore, e spero di continuare ancora a lungo. Ma non appena avrò finito conto senz'altro di buttarmi completamente in questa attività. A riprova di ciò il fatto che abbiamo già programmato di aprire altri due MG Shop entro i prossimi due anni sempre qui a Milano".

A proposito, cosa significa MG?

Enzo esita qualche istante, quindi gli occhi gli si illuminano e con un sorriso furbo esclama: "Ma è naturale: Magico Gambaro..."

Diego Antonelli

Odissey e Inferno novità

Il nostro inviato Derek dela Fuente è riuscito a carpire qualche novità sui due giochi della DID, dei quali abbiamo parlato lo scorso numero. La prima importantissima novità riguarda i nomi stessi dei due giochi: *Odissey* infatti non si chiamerà più così, bensì *Inferno*. Sì, avete capito bene, *Odissey* diventa *Inferno*. Quello che lo scorso numero abbiamo indicato come *Inferno*, verrà invece commercializzato con il titolo di *Tactical Fighter Experiment*.

Entrando nello specifico possiamo dirvi che il primo sarà un gioco estremamente curato dal punto di vista della grafica, e che il gameplay sarà composto da quasi 100 missioni, ma che non sarà necessario terminarle tutte per raggiungere la vittoria finale. Al giocatore viene lasciata persino la libertà di non obbedire agli ordini che il comandante impartisce nel corso del gioco, e di fare tutto di testa sua. In pratica sarà data la possibilità al giocatore di andare in qualsiasi luogo e di fare qualsiasi cosa. Il vostro scopo nel gioco sarà quello di ottenere il controllo di alcuni insediamenti. Se ad un certo punto ci si rende conto che l'installazione che si sta attaccando sta per entrare in possesso delle forze aliene si può decidere di farla saltare in aria, stando ben attenti a scappare rapidamente. Per quanto riguarda invece *Tactical Fighter Experiment* possiamo dire che viene data la possibilità di scegliere tra tre differenti aeroplani, che possono essere completamente armati ed equipaggiati. Non vi spaventate comunque. Questa operazione è accessibile anche ai non "addetti ai lavori" grazie ad una opzione di default. La maggior parte delle missioni di questo simulatore di volo saranno sviluppate in un ambiente 3D raffigurante delle località reali del nostro pianeta.

Il fulcro del gioco comunque sta proprio nella precisa e dettagliatissima funzione di simulatore di volo. Il gioco potrà essere configurato con parametri differenti a seconda dell'abilità del giocatore-pilota.

http://www.oldgamesitalia.net/

Nippon invasion

Dopo mesi di negoziati più o meno segreti, il gigante Sony ha fagocitato una delle più grosse ed importanti software house britanniche, la Psygnosis.

I boss della Sony da lungo tempo ponderavano l'opportunità di acquistare una grossa software house che consentisse loro di entrare nel mercato del videogame a pieno titolo. La branca videoludica della Sony, la Image Soft, pur avendo ottenuto ottimi risultati, non era ormai sufficiente a soddisfare le esigenze e le velleità dei vertici del colosso nipponico. Dopo un lungo e approfondito studio la scelta ricadeva sulla casa di Liverpool, che vanta un team perfettamente funzionante e di grande esperienza, che può annoverare nel suo *palma res* importanti successi quali il mitico *Lemmings*. Quello che cercava Sony era tra le altre cose una software house che avesse le capacità di "assemblare" tutti gli input che Sony stessa è in grado di inviare nei campi più disparati, e quindi di rielaborarli ottenendo prodotti multimediali superlativi. Per quanto riguarda l'attività della Psygnosis, questa non muterà affatto. La software house resterà nella sua sede, non modificherà il suo team, continuerà a produrre autonomamente videogiochi, che continueranno ad essere marchiati Psygnosis. Sony dal canto suo aprirà un ufficio nel West End londinese che impegnerà uno staff di una trentina di persone. Jonathan Ellis, fondatore e boss della Psygnosis, ha smentito decisamente le voci circolate secondo le quali la Sony avrebbe firmato un assegno da una trentina di miliardi a favore suo e del di lui socio Ian Hetherington. Ha poi tenuto a precisare: "L'accordo ci consente di accedere alle risorse di una grossissima organizzazione - la cinematografica Columbia Tri Star, la musicale Sony Music oltre ad una rete distributiva europea enorme. Continueremo a controllare la Psygnosis negli affari quotidiani, e il nostro staff verrà investito di una maggiore responsabilità. Chiunque pensi che la Psygnosis perderà qualcosa a causa di questo accordo è pazzo. Quella che ci si presenta davanti è una grossa opportunità per soddisfare le nostre ambizioni personali". La Psygnosis continuerà la sua produzione di giochi per computer, ma inizierà anche - verso la fine di quest'anno - a produrre giochi per console. I primi titoli che dovrebbero essere realizzati grazie alla nuova partnership saranno *Bram Stoker's Dracula*, *Cliffhanger*, *Sewer Shark*, *Sensible Soccer* e *Last Action Hero*. La Columbia e la Sony Music metteranno immediatamente a disposizione dei prodotti Psygnosis la loro catena distributiva europea.

FATE LA SCORTA

Secondo un'opinione comune il prezzo del software spingerebbe molti utenti a buttarsi sul mercato della pirateria per non dover ipotecare la casa per alimentare la loro passione per i videogiochi. In effetti, visto il prezzo medio attuale dei giochi per computer, è comprensibile anche se non ammissibile che molti utenti si rivolgano al mercato della pirateria. D'altronde i cosiddetti *budget games* o le riedizioni non possono costituire un richiamo per i molti appassionati visto che spesso sono giochi che hanno almeno uno o due anni in un settore in cui sei mesi sono un'eternità. Da più parti si ritiene che l'unica soluzione sia un abbattimento dei prezzi a cifre più vicine a quelle di un CD audio che di un Mega Drive. Questo è quello che ha pensato la C.T.O. di Bologna che, per festeggiare i suoi 10 anni di attività, ha lanciato una nuova e interessante promozione. In cosa consiste? Semplice, tutti i giochi distribuiti dalla C.T.O. verranno divisi in due fasce di prezzo: quelli tra le 49.900 e le 69.900 lire costeranno 29.900 lire, quelli tra le 79.900 e le 99.900 costeranno 39.900. E non stiamo parlando di titoli ormai più adatti a un museo dei videogiochi che al drive di un videogiocatore al passo coi tempi, ma di titoli come *Michael Jordan Flight*, *Populous II* o *Daughter of Serpents*. La promozione durerà dal 1 luglio al 30 settembre in tutti i rivenditori autorizzati C.T.O. (la lista dei negozi è riportata in questo numero nelle pagine pubblicitarie della C.T.O.). Un ottimo modo per rifornirsi di software originale - o d'autore, come lo chiama la C.T.O. - a prezzi stracciati. Non lasciatevi scappare l'occasione di fare la scorta.

Sonic striscia in Inghilterra!

Dallo scorso 29 maggio Sonic è diventato il personaggio di un fumetto inglese. Il nome del giornale è *Sonic the Comic*, è edito dalla Fleetway, e avrà una tiratura iniziale di 400.000 copie. La Fleetway ha acquistato la licenza per tutti i personaggi dei videogiochi Sega, così sul primo numero di Sonic the Comic sono apparse anche le trasposizioni fumettistiche di *Shinobi* e di *Legend of the Golden Axe*. Altri titoli che i giovani ragazzi inglesi potranno incontrare sfogliando Sonic the Comic saranno *Wonder Boy*, *Streets of Rage*, *Kid Chameleon* e *Decap Attack*. Chissà quando potremo avere l'onore di leggere anche in italiano le avventure dell'eroe di casa Sega?

PROVARE PER COMPRARE

Grosso colpo di un'importantissima catena di negozi britannica. Il megagruppo di videoteche Blockbuster e Ritz ha cominciato ad affittare non più solamente videocassette, ma si è lanciato anche nel campo delle cartucce per console Sega. Ebbene sì, avete capito giusto, stiamo proprio parlando delle cartucce di giochi per il vostro Mega Drive... L'operazione, ovviamente, è frutto di un accordo stipulato tra la catena Blockbuster e la Sega in persona (si fa per dire). Pare che questo accordo costi alla Blockbuster 440 sterline (un milione di lire circa) per ciascun negozio abilitato a questa nuova attività, più un aggiunta di 5 sterline per ogni cartuccia Sega acquistata da un negozio della catena. In questo modo a tutti i potenziali utenti verrà fornita la possibilità di provare un gioco prima di decidere se acquistarlo o meno. Il costo di affitto di una cassetta è di 2 sterline al giorno.

Home Video Insieme '93

Come home video e personal computing si fondono per approdare all'home entertainment.

Tra le manifestazioni di un certo interesse legate al settore informatico sinceramente non avrei mai pensato di poter annoverare Home Video Insieme, organizzata da Univideo e giunta quest'anno alla terza edizione, nella struttura fieristica riminese.

L'home video è effettivamente un primo passo verso l'interattività dello strumento televisivo, il modo più semplice e diffuso per liberarsi da palinsesti di dubbio gusto e di discutibile qualità, consentendo all'utente una maggiore libertà e quindi un atteggiamento meno passivo. Il settore è senza dubbio in crescita: dati alla mano si è passati dalle 460.000 PRVC (video cassette pre-registrate) vendute nel 1985 ai 18.851.056 di PRVC del 1982.

In questa edizione Univideo ha voluto proporre agli operatori un salto di qualità, quello dell'interattività più spinta garantita dai sistemi informatici e quindi il passaggio da home video a home entertainment. Un salto che comporta un rapporto sinergico tra i due settori, con un ruolo centrale del multimedia, ed un superamento dei tradizionali canali distributivi, almeno per quanto riguarda il software. Per questo motivo gli espositori del settore informatico-tecnologico sono stati riuniti in una futuristica struttura semisferica, Mediasfera, che appariva come un ipotetico itinerario a partire dalla televisione pura (gli apparecchi Nokia con schermo cinematografico 16:9 e i proiettori ad alta definizione Seleco), passando per i prodotti di frontiera come Photo CD e CD-I per giungere infine ai personal computer di Apple e IBM.

Un esperimento interessante che speriamo venga replicato con maggiore convinzione nelle prossime edizioni di Home Video Insieme.

LEADER

All'interno della Mediasfera Leader occupava la posizione centrale, quasi a significare che il software è il perno attorno al quale ruota l'hardware. Particolare enfasi è stata data a The 7th Guest, titolo di punta del catalogo nel quale il distributore crede molto; finalmente abbiamo potuto vedere lo splendido package a forma di libro, contenente i due CD ed una videocassetta con il background del gioco, curatissimo ed estremamente elegante.

Presente anche la piattaforma Macintosh con [illegible] Jimmy Connors Pro Tennis Tour, Joe & Mac Caveman Ninja e Super Strike Eagle.

Leader ha annunciato l'ampliamento della rete distributiva proponendo titoli per computer o console all'interno delle videoteche.

PHILIPS

Finalmente ho avuto modo di vedere il tanto decantato modulo Full Motion Video per il CD-I all'opera, con un CD dimostrativo contenente circa un'ora di video con audio stereo. Il modulo è conforme allo standard MPEG1 (Motion Picture Expert Group) e consente di leggere da un singolo CD fino a 72 minuti di audio con qualità da CD e video a pieno schermo.

Nokia e Seleco tra i pionieri della TV HD.

La multimedialità è il ponte tra informatica e home video

Le prospettive sono allettanti, sia per quanto riguarda il software che senza dubbio potrà trarre vantaggio dalla capacità di gestire il FMV e dal megabyte aggiuntivo di RAM inserito nel modulo, sia per quanto riguarda la nuova frontiera del CD-Movie. La Philips ha infatti annunciato un accordo Paramount per la produzione di film su CD da 5" compatibili con il sistema FMV del CD-I. I titoli verranno pubblicati contemporaneamente su CD e su PRVC, e saranno venduti praticamente allo stesso prezzo; ricordiamo che proprio il problema del prezzo dei film è stato uno dei freni maggiori per il successo del Laser Disk da 12", standard che almeno in Europa stenta a decollare. Il primo film disponibile dal prossimo autunno sarà Frauds, la black comedy scritta e diretta da Stephen Elliott, presentata al Festival di Cannes, che ha Phil Collins come protagonista.

APPLE

Sempre più orientata al consumer la casa della mela che propone, oltre alla linea Performa, l'incredibile Colour Classic. 4Mb di RAM, monitor Trinitron a colori, microprocessore 68030 a 16 MHz, microfono incorporato: queste le caratteristiche della macchina che viene venduta ad un prezzo vantaggiosissimo. Ancora una volta molto apprezzato il Power CD, il lettore portatile con interfaccia SCSI, che consente il collegamento ad un televisore per la visione di Photo CD, l'ascolto di CD-Audio e la lettura di CD-ROM.

IBM

Big Blue ripropone il PS/1 Multimedia, un'evoluzione del modello 111 (386SX a 25 MHz ed HD da 85 Mb) con RAM portata a 4 Mb e l'aggiunta di un lettore CD ROM Philips compatibile con lo standard Photo CD e di un scheda sonora. Particolarmente interessante la scheda audio che in realtà è la Pro Audio Spectrum 16 della Mediavision e che consente quindi ottime performance.

Notevole il corredo di software classico (DOS 5, Windows 3.1, Works 2 per Windows, Tutoriale e Check Virus) e multimediale, preinstallato o su CD-ROM. Tra i titoli ricordiamo Photo Gallery, per visualizzare immagini Photo CD, Tutorial, un programma per l'apprendimento delle funzioni del sistema che utilizza immagini e voce, Alone in the Dark, Battle-Chess, Advance Tennis, Word Atlas, Gobliins, Prince of Persia, Crazy Cars III, Supersky 2, Seven Colors ed il catalogo del software multimediale per il 1993.

Presentato anche il Family Pack II, associato al modello 111 che comprende PC Uomo (un atlante del corpo umano), PC Auto (un atlante stradale) Berlitz Interpreter (un traduttore in cinque lingue), The Simpsons - Bart vs. the Space Mutants e F117 Stealth Fighter.

• Alex Cattelan

http://www.oldgamesitalia.net/

STARWING

Vola alla super velocità del chip FX, combatti tra prospettive tridimensionali mai viste prima.

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELL

SUPER FX

SEI PRONTO PER SENSAZIONI FORTI? FINALMENTE IN ITALIA IL GIOCO CHE STA APPASSIONANDO L'AMERICA. STARWING, CON IL RIVOLUZIONARIO MICROPROCESSORE SUPER FX ELEVA IL TUO SUPER NINTENDO ALLA MASSIMA POTENZA. METTITI AL COMANDO, PILOTERAI LA TUA ABILITÀ IN UNA NUOVA DIMENSIONE!

BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTEN

- NUOVA GRAFICA POLIGONALE AD ALTISSIMA DEFINIZIONE
- EFFETTI TRIDIMENSIONALI TOTALI
- EFFETTI STEREO CON VOCI SINTETIZZATE DEI PERSONAGGI E VERI RUMORI DELLE AZIONI
- CONTROLLO DEL GIOCO TOTALE E PIÙ FLUIDO
- 7 PIANETI DA ESPLORARE IN PIÙ DI 20 MISSIONI POSSIBILI

Nintendo®

IL NUMERO UNO NEL MONDO

Nintendo

STARWING™

SUPER FX

Il rivoluzionario Micro Chip Super FX crea Effetti Speciali mai visti prima!

SUPER NINTENDO

GIG

Controlla che ci sia il marchio GIG, avrai così la certezza di avere prodotti ... le istruzioni in italiano, la garanzia totale e la ... mitico Club Nintendo.

C.E.S. LA DE

Chicago come Las Vegas. Dopo aver rappresentato l'evento del C.E.S. invernale, la 3DO Company ha replicato al C.E.S. estivo. In una conferenza stampa da posti in piedi, Trip Hawkins, presidente della 3DO Company, ha presentato i primi giochi per l'Interactive Multiplayer, ha annunciato l'ingresso della tecnologia 3DO nel settore dei coin-op, grazie a un accordo con la Atari Games e l'American Laser Games, e ha rivelato che alla cordata hardware, dopo la Panasonic e la AT&T, si è aggiunta la Sanyo, che ha fatto vedere un prototipo del suo Interactive Multiplayer.

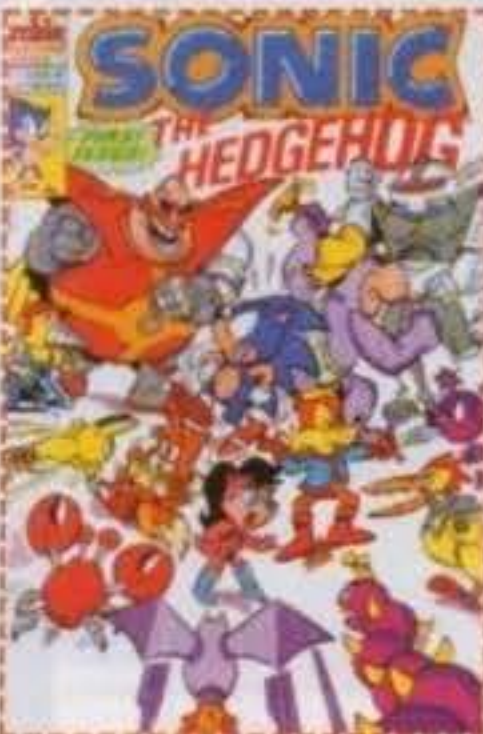
Quello stesso giorno, alla chiusura dei mercati finanziari, le azioni 3DO erano salite di 5.50 dollari, chiudendo a $31.50.

In realtà, sotto le luci della ribalta non era solo la 3DO Company, ma il settore interattivo/multimedia che ormai interessa un po' a tutti. E nel discorso di apertura, Trip Hawkins ha fatto più da predicatore del multimedia interattivo come categoria che del 3DO Interactive Multiplayer, dicendo che "sarà il settore di elettronica di consumo che registrerà la più rapida crescita negli anni 90" perché ha il potenziale per cambiare il modo di divertirsi e imparare della gente. Comparando il multimedia con le tecnologie del pas-

Strategia e Gioco di Ruolo su CD-ROM

È in arrivo Jagged Alliance, un gioco di ruolo e di strategia di ambientazione militare per PC CD-ROM. Il gioco presenta tutte le caratteristiche di un gran successo: animazioni in 3D, combattimento in tempo reale, interfaccia a "punta e clicca" e intelligenza artificiale; il giocatore controlla otto mercenari in più di cinquanta scontri diversi: è sufficiente possedere un 386 con 2 Mb di RAM e 6 di hard disk (e naturalmente un lettore CD).

Sonic in Fumetto

La Archie Comics Publications ha finalmente pubblicato il primo numero di Sonic the Hedgehog, il fumetto. Nel primo numero (interamente a colori) ci sono due storie complete più una specie di "angolo culinario" di Sonic. Non manca, naturalmente, la rubrica della posta (che sui primi numeri delle riviste dà sempre un po' da pensare...). La casa editrice di New York ha in progetto di far uscire presto fumetti con personaggi presi anche da Sonic 2 e con storie che vedono protagonisti altri personaggi Sega.

LUCASARTS

The Dig (inverno '93, PC) è ambientato nel 1998, anno in cui un grosso asteroide sta per scontrarsi con la Terra e l'equipaggio dello shuttle viene lanciato in una missione disperata e catturato da una trappola aliena.

Day of the Tentacle (Maniac Mansion 2), (estate, PC e CD-ROM), è un'avventura "cartoon"in cui bisogna combattere degli animaletti tentacoluti mutanti. Il giocatore controllerà tre personaggi contemporaneamente (recensione su questo numero di K).

Sam & Max Hit the Road (PC, in uscita in autunno) è un avventura in cui i due investigatori dovranno indagare sul caso di un furgone scomparso.

Rebel Assault è un gioco d'azione arcade in visuale soggettiva (per PC CD-ROM, Mega CD e CD-I, uscita in autunno).

TIE Fighter permette, nello scenario di X-Wing, di prendere i controlli delle astronavi dell'Impero. Lo stiamo aspettando tutti con trepidazione e aspetteremo ancora fino a questo inverno.

Per finire segnaliamo Imperial Pursuit, il primo disco di missioni per X-Wing, con quindici nuove sfide in cui il giocatore dovrà pilotare il caccia ad ala X, Y e A. Super Empire Strikes Back è la continuazione ideale di Super Star Wars (per Super Nintendo, in uscita in autunno).

La cartuccia vanterà ben 12 Mbit e includerà uso del Mode 7 con controlli sia orizzontali che verticali.

http://www.oldgamesitalia.net/

CARICA MULTIMEDIA

Impressioni a caldo sull'ultima edizione del C.E.S., l'evento portante di tutta l'elettronica di consumo americana, per non dire mondiale. Dove andrà il divertimento elettronico nei prossimi anni?

La Lampada della Walt Disney

Il film Aladdin ha già riscosso un notevole successo negli Stati Uniti e naturalmente non poteva mancare un gioco ispirato a esso. Ecco infatti Aladdin per Super Nintendo e per Sega Mega Drive: si tratta essenzialmente di un piattaformelazione a scorrimento orizzontale in cui saranno presenti tutti i personaggi principali del film commentati dalla colonna sonora originale cinematografica. Possibile recensione su uno dei prossimi numeri di K.

Sim City Portatile

La Ink Development ha convertito il gioco più famoso della Maxis, Sim City, per tutti i computer portatili, come il PenPoint EO 440, ridisegnando la grafica e creando una versione appositamente riveduta e corretta per questo tipo di piattaforma. La simulazione è arricchita da grafici, interfaccia utente a icone, animazioni e schermate grafiche di alto livello.

sato, Hawkins ha detto che "la radio è il media del sentire, la TV è il media del vedere, il multimedia è il media del fare".

In effetti sembrano crederlo in molti. Visto che società come AT&T, Microsoft, Matsushita, Paramount, Philips, Sony, Tele Communications Inc., Time Warner e Walt Disney si sono buttate a capofitto nel business del multimedia interattivo.

Per tener conto degli accordi strategici siglati nel primo semestre di quest'anno, più tutti quelli annunciati al C.E.S di Chicago, ci vorrebbe un database relazionale tanti sono gli incroci, i legami multipli, le sovrapposizioni di interessi, a volte anche incomprensibili.

Nell'ultimo anno sono successe, tra le altre, queste cose: la AT&T ha partecipato alla fondazione della 3DO Company, siglato un accordo con la Sega per produrre un modem per Mega Drive, formato una joint venture con la società di TV cavo Viacom per testare un nuovo servizio con film, giochi e vendite televisive; la Sega sta avviando il Sega Channel insieme a Tele Communications, Inc. e Time Warner, la quale è a sua volta nel gruppo dei finanziatori della 3DO Company insieme alla AT&T; la Philips ha stretto un accordo con la Paramount per la pubblicazione di film su disco CD-I

ATARI? MAGARI...

Certe abitudini sono dure a morire. L'Atari ha annunciato che lancerà l'anno prossimo il tanto chiacchierato sistema 64-bit Jaguar (sinceramente non ricordo quante volte abbiamo riportato annunci dell'Atari sul lancio del Jaguar e prima ancora del Panther, comunque è nostro dovere riportare la notizia...). Secondo l'Atari, il Jaguar costerà circa $200 e avrà a corredo un cartuccia più un controller Power Pad con un tastierino da 10 tasti e altre funzioni speciali. Il Jaguar verrà posizionato come un lettore multimedia al cui interno c'è un processore RISC a 64-bit, un lettore CD a doppia velocità in grado di leggere audio CD, CD+G e Photo CD. Una porta di espansione a 32-bit consente future connessioni a reti via cavo e telefoniche. È prevista anche una porta DSP per modem e collegamenti ad apparecchi digitali come lettori DAT. Il software sarà su Mega Carts e i primi titoli saranno *Battlezone 2000* e *Tempest 2000* ma anche nuovi titoli come *Cybermorph* e *Jaguar Formula One Racing*. Grazie alla sua architettura a 64-bit il Jaguar sarà capace di gestire fino a 16 milioni di colori, oltre a texture-mapping e poligoni tridimensionali ombreggiati. È previsto un test nell'area di New York questo autunno, in previsione di un lancio a livello nazionale americano entro il giugno '94. A questo punto la situazione è confusa ... l'Atari ci sembra una società senza direzione, invischiata nel tentativo di rinverdire vecchi splendori, ma non sembra avere le risorse finanziarie, tecnologiche e umane per imporre questo sistema contro Philips, Panasonic e gli altri.

(ora che supporta il Full Motion Video), con diversi costruttori coreani, come Goldstar, Samsung, Daewoo e Hyundai, per la produzione di lettori CD-I e con diverse case di videogiochi, quali Virgin Games e Nintendo, per la produzione di software. E questi sono solo alcuni degli accordi stretti tra la miriade di società che operano nel settore del multimedia.

L'impressione è che siamo in una fase iniziale piuttosto incerta e confusa ed è difficile individuare il cavallo giusto. Anche perché di cavalli ce ne sono ormai tanti, forse troppi. I sistemi multimediali in commercio formano ormai una inestricabile giungla di acronimi:

- CD-i
- CD-ROM XA
- CDTV (il Commodore Dynamic Total Vision),
- Photo CD (il sistema Kodak)
- Mega CD (il sistema Sega)
- MPC

Ai quali si aggiungeranno il 3DO Interactive Multiplayer in autunno e il Nintendo ND quando il colosso giapponese si deciderà a presentare il suo sistema (perché non c'è dubbio che lo farà...).

Questa giungla è inestricabile non solo per l'utente finale, ma anche per le case di software, le quali si pongono un amletico quesito: "Sviluppare o non sviluppare. Questo è il problema." La decisione può infatti determinare la loro futura esistenza.

Il mercato del software multimediale su CD-ROM ha infatti tutti i tratti di un mercato molto rimunerativo, ma è attualmente piuttosto rischioso. Gli investimenti necessari per produrre anche un solo programma multimediale su CD-ROM possono intaccare pericolosamente i capitali di molte società (questa, per inciso, è una delle ragioni per cui Psygnosis e Origin si sono fatte comprare rispettivamente da Sony e Electronic Arts).

Tra gli operatori e gli analisti del settore è comunque opinione comune che il CD sarà il supporto del futuro. I costi di realizzazione del software potranno essere alti (ma anche produrre un videogioco come Mario o Sonic costa), ma stampare materialmente un CD costa infinitamente meno che costruire una cartuccia.

Simulazioni Erotiche

La TradeShows si butta nell'erotica interattiva con dei titoli per CD-ROM: in cantiere abbiamo **101 Sex Position Part 1 & 2, Kama Sutra, Best of Vivid (in Motion), Girls of Vivid Vol. 1 & 2 (Stills with Magnifying Glass),** *tutte raccolte di immagini e animazioni soft core con la raccolte di tutte le ragazze più sensuali del mondo. I titoli usciranno per PC e per Macintosh CD-ROM, sempre, naturalmente, per un pubblico adulto.*

NINTENDO CD? NO GRAZIE

Mentre la Sega annuncia che prevede di arrivare ad avere per la fine dell'anno una base di installato di 800 mila/1 milione di Mega CD, la Nintendo non si scompone. Coloro che si aspettavano che a Chicago la Nintendo rompesse il muro del silenzio e annunciasse almeno le specifiche del suo sistema - per ora l'unica cosa che si sa è che si dovrebbe chiamare Nintendo ND - sono stati nuovamente delusi.

Secondo alcuni questa posizione d'attesa ha i suoi vantaggi. "Nintendo è in una posizione perfetta", dice Kathy Piziali, vicepresidente marketing della Accolade. "Se la Sega avrà successo con il Mega CD, la Nintendo lo farà meglio. Hanno le risorse per farlo."

Dal canto suo la Nintendo, con una buona dose di presunzione, non si preoccupa per niente di poter arrivare in ritardo o addirittura perdere il treno. Il colosso giapponese sta sviluppando una strategia completamente diversa, trascurando in un certo senso l'hardware e puntando prima di tutto al software. "Noi pensiamo che i giochi vengano prima, al di là delle piattaforme o dei formati", dice Don James, direttore di analisi e sviluppo prodotto della Nintendo of America. "Questa nostra posizione è diversa da quella di tante altre società. Loro mettono sul mercato una macchina e poi si chiedono: 'e adesso che software ci facciamo girare?'. Pensano prima all'hardware e questo porta con sé delle limitazioni. Noi riteniamo che ci siano molte limitazioni nei videogiochi su CD attualmente in commercio. I giochi su CD sono realmente migliori? Crediamo di no. Questa è una ragione per cui la Nintendo sta dedicando così tanto tempo a guardare prima che tipo di giochi possono essere realizzati su un formato e poi capire cosa può fare l'hardware. Ecco perché non abbiamo ancora prodotto un sistema CD-ROM".

Una posizione che ha la sua ragion d'essere e che condividiamo in parte. La Nintendo, dopotutto, non fa altro che sottolineare con enfasi quello che in questo settore tutti vanno dicendo da anni: che è il software che trascina le vendite dell'hardware. Staremo a vedere.

L'appuntamento ora è rimandato a Las Vegas, al C.E.S. invernale. Sarà quello il momento del fatidico annuncio? Ancora sei mesi di pazienza e lo sapremo.

Portatile delle Meraviglie

L'XL 7000 Zoomer è un nuovo portatile che può fornire un'infinità di informazioni diverse, semplificare calcoli complessi, organizzare gli appuntamenti e il lavoro dell'utente e connettersi a un PC, a una stampante o a un modem. Lo Zoomer è il risultato di una joint venture tra la Casio e la Tandy Corporation.

Occhiali Virtuali

La Virtual Vision ha presentato il Video Eyeware, dei semplicissimi occhiali che vi permettono di vedere l'ultima partita della vostra squadra preferita ovunque andiate. Indossandoli si ha l'impressione di avere un enorme schermo TV a colori a circa tre metri di distanza, inoltre le cuffie allegate permettono un perfetto ascolto dell'audio in stereofonia. Non si tratta di un'interfaccia di realtà virtuale nel vero senso della parola, ma certamente è un primo passo in quella direzione.

Indianapolis via Modem

La Papyrus Design Group, i designer di Indianapolis 500: The Simulation, ha aperto proprio in questi giorni una BBS appositamente creata per gli utenti di questo gioco. La BBS contiene degli upgrade per Indy che supportano la Sound Blaster e altre schede sonore compatibili, oltre a poter sfruttare al massimo computer più potenti. Naturalmente non manca la sezione di trucchi e tattiche per diventare degli esperti piloti. Il numero della BBS è 6175767472.

http://www.oldgamesitalia.net/

ORIGIN

Cominciamo subito con un titolo molto atteso: Privateer, il nuovo gioco/simulazione spaziale basato su Wing Commander. Sul bordo dello spazio della Confederazione è nata una nuova categoria di personaggi: i privateer, liberi professionisti a metà tra mercenari e pirati. All'inizio del gioco ereditate una vecchia astronave; migliorarla tecnicamente e ripararla, naturalmente, sta a voi. Privateer usa la tecnologia di programmazione sperimentata con Wing Commander I & II e Strike Commander.

Per rimanere in tema, annunciamo la prossima uscita di Strike Commander Playtesters' Guide, una vera e propria guida (come dice il titolo, compilata dai tester del gioco) a tutti gli aspetti più reconditi di Strike Commander.

Pacific Strike, invece, ci porta nei cieli della seconda guerra mondiale, con vedute in Realmspace e molti tipi di aerei diversi, dal Corsair al Helldiver. Simpatica l'opzione che permette di programmare personalmente le proprie missioni.

Wing Commander Academy è un editor di missioni, privo di sequenze cinematografiche, che include molte opzioni e innovazioni (tra le altre cose, include due nuovi modelli di astronavi: il Wraith della Confederazione e il Jrathek dei Kilrathi).

L'Electronic Arts e la Origin stanno per pubblicare Shadowcaster: un'avventura con visuale tradizionale (cioé soggettiva) ricca di mostri e oggetti vari. Lo Shadowcaster (il protagonista) ha una caratteristica particolare: può trasformarsi in molti esseri diversi per affrontare le varie situazioni. Il coordinatore del progetto è Victor Penman, dell'Electronic Arts; la Origin sta preparando tutti gli effetti sonori, la colonna musicale e tutte le operazioni di vendita e marketing.

Spectrum Holobyte

La software house di Falcon 3.0 ha stretto un accordo con la Sega of America che darà presto i suoi frutti: vedremo infatti in ottobre girare anche sui nostri PC Joe Montana NFL Football, un titolo che non ha bisogno di presentazioni. Inoltre la Spectrum e la Sega stanno preparando David Robinson NBA Action, una simulazione di Basket estremamente accurata. Nel campo delle simulazioni segnaliamo la prossima uscita, sempre per PC, di Tornado e Mig 29, due fieri aspiranti al trono di Falcon. E per finire, un'avventura: Star Trek, the Next Generation, che uscirà nell'ultimo trimestre del '93, prima per PC e successivamente per Super Nintendo e 3DO.

Jim Walls Back in Action

Il designer di Police Quest 1, 2 & 3, giochi di successo di casa Sierra, è passato alla concorrenza (più precisamente alla Tsunami) e ha in cantiere una nuova avventura con elementi di azione in ambiente poliziesco/investigativo: si tratta di Blue Force, titolo che dovrebbe uscire per PC e PC-CD ROM in questi giorni. Probabile recensione sui prossimi numeri di K.

Giochi al Laser

La American Laser Games sta preparando la versione CD-ROM dell'arcade di successo Mad Dog McCree (dovrebbe uscire in questi giorni) Il giocatore è un pistolero fuorilegge in una vecchia cittadina del Far West. Questo gioco al laser presenta delle animazioni eccezionali: aspettatevi una prossima recensione su K.

L'Avventura di Frederik Pohl

Se avete letto Gateway o la saga di Heechee di Frederik Pohl sarete felici di sapere che la Legend Entertainment Company ha acquistato i diritti per farne un'avventura fantascientifica. Si parte dalla S. Francisco del 22° secolo, e si giunge, attraverso numerosi mondi, al centro di un impero alieno interstellare. In realtà è il secondo gioco della Legend, basato sui lavori di Pohl; dopo Gateway, infatti, questo gioco si chiamerà Gateway II: The Homeworld. Uscirà per PC in agosto.

Secondo Robert Botch, presidente della U.S. Gold U.S.A.: "Se si facesse un'indagine tra gli operatori del software si scoprirebbe che quasi tutti sono alla ricerca di un nuovo hardware o di qualcosa di nuovo che ci consenta di creare prodotti migliori. Non credo che ci sia qualcuno nell'industria del software che non sia contento del multimedia e del CD-ROM, ma come società di software dobbiamo stare a ruota delle aziende di hardware, le quali ci devono però proporre progetti fattibili".

La ricerca di un hardware sempre migliore non è fine a se stessa, ma è legata al fatto che il CD-ROM, grazie alla possibilità di offrire un maggior grado di autenticità nelle immagini, gonfia la composizione demografica - cioè età e sesso - degli utenti portando a un pubblico molto più vasto e interessato a molte più cose di quanto lo sia il pubblico giovanile, interessato ai videogiochi tradizionali.

E proprio per aprire verso questo pubblico la Philips ha mostrato per la prima volta il suo adattatore Full Motion Video (FMV). Si tratta di una cartuccia che si inserisce nel lettore e consente di riprodurre immagini video in movimento. Questo adattatore aprirà le porte alla pubblicazione di nuovi titoli, sia interattivi che passivi. Per i primi si parla ovviamente di giochi, come *Caesar's World of Boxing*, che include "filmati" di 30 pugili, o quelli basati sui personaggi delle serie di Link e Zelda che la Philips sta sviluppando con la Nintendo.

Sul lato dell'entertainment passivo il software è rappresentato da film. La Paramount ha annunciato alla conferenza stampa della Philips che quest'autunno comincerà a introdurre sul mercato film su dischi CD-I, cominciando con tre titoli: Top Gun, Beverly Hills Cop e Apocalypse Now.

Si dovrebbe così aprire una nuova area di mercato per il CD-I, dandogli l'aspetto di intrattenimento per adulti di cui ha bisogno per evolvere in una completa fonte di programmi per la famiglia: videogiochi e programmi interattivi per i figli, film su CD per i genitori.

L'annuncio della Paramount evidenzia un'altra tendenza manife-

statasi in grande a Chicago, ovvero l'interesse sempre più crescente delle case cinematografiche al settore interattivo.

Alla conferenza stampa di presentazione di *Aladdin*, il videogioco basato sull'omonimo cartone animato prodotto da Virgin Games, Walt Disney e Sega, Jeffrey Katzenberg, presidente dei Walt Disney Studios, ha chiaramente fatto capire che è finita la fase delle licenze, e che la Walt Disney da oggi intende agire in prima persona nel settore dell'entertainment interattivo. *Aladdin* rappresenta un punto di convergenza tra Hollywood e l'industria dei videogiochi, tanto che è stato realizzato con il contributo di un team di oltre 10 animatori Disney, alcuni dei quali hanno lavorato sul film stesso, che hanno creato l'animazione originale per il gioco usando un processo di trasferimento di animazione a celle sviluppato dalla Virgin.

Questo interessamento dell'industria cinematografica è dimostrato da altri accordi annunciati a Chicago, che assomigliano molto a quelli esistenti oggi tra cinema ed editoria. Qualche anno fa *Spielberg* comprò i diritti di Jurassic Park prima ancora che il libro venisse pubblicato, oggi la Acclaim ha firmato un accordo con la Lightstorm Entertainment, la casa di produzione del regista James Cameron (quello di *Terminator 2*), che gli conferisce l'opzione esclusiva di pubblicare software basato sui film prodotti dalla Lightstorm. L'accordo dà diritto alla Acclaim di accedere ai set durante le riprese, mentre entrambe le società collaboreranno insieme nelle fasi di pre-produzione e storyboard. Il primo gioco che nascerà da questa collaborazione dovrebbe basarsi su un altro film con Arnold Schwarzenegger, previsto per l'estate del '94, il cui titolo provvisorio è "*True Lies*".

Nonostante il boom del multimedia, i sistemi 16-bit Sega e Nintendo avranno un altro anno campale. Almeno queste sono le previsioni di quasi tutti gli operatori del settore, secondo i quali per la fine del '93 ci saranno circa 24 milioni di console, 12 milioni di Mega Drive e 12 milioni di Super Nintendo. Ai quali si devono aggiungere le previsioni relative al software che valutano

CONSOLE MANIA

Ovviamente, come è di regola in tutti i C.E.S. degli ultimi quattro o cinque anni, la parte del leone l'hanno fatta i giochi per console e tecnologie correlate. Se sul terreno dei giochi, Sega e Nintendo sono praticamente sullo stesso livello, su quello tecnologico la Sega è nettamente in vantaggio rispetto alla Nintendo.
La novità più eclatante è sicuramente il sistema di realtà virtuale, Sega VR, mostrato per la prima volta al pubblico. Si tratta di un visore dotato di due monitor e cuffie audio per offrire visone stereoscopica e sonoro in "surround sound". Visto il prezzo, che dovrebbe aggirarsi sui 200 dollari, Sega VR è destinato a diventare il primo sistema di realtà virtuale di massa. Al momento del lancio, entro la fine dell'anno, saranno disponibili quattro titoli, Nuclear Rush *(che verrà fornito col sistema),* Iron Hammer, Outlaw Racing *e* Matrix Runner. *Altrettanto interessante è il Sega Channel, la prima rete TV via cavo nata da un accordo tra Sega, Time Warner e Tele Communications Inc. Grazie a un adattatore gli abbonati potranno ricevere direttamente sul proprio televisore giochi completi, livelli demo, trucchi e informazioni sui prodotti Sega. Un altro sviluppo piuttosto interessante è l'accordo tra Sega e AT&T, la quale ha realizzato una specie di modem per Mega Drive, chiamato Edge 16, che consente di collegarsi via linea telefonica e giocare insieme o uno contro l'altro. Last but not least, la Sega ha stretto un altro accordo con la Super Mac Technology per integrare nel Mega CD il sistema di compressione video Cinepak, che consentirà di incorporare immagini video di alta qualità nei futuri giochi per Mega CD.*
Ed ora, dopo tutte queste novità tecnologiche, eccoci ai giochi. Impossibile fare una lista dei titoli di prossima uscita visto che le novità presentate o semplicemente annunciate sono quasi duecento ed è impossibile citarli tutti. Ce ne sono, ovviamente, per tutti i gusti e per tutti i sistemi (con l'esclusione del Master System che in USA è ormai storia). Avremo modo di parlarne nei prossimi numeri di K.
La Nintendo invece continua nella sua filosofia di produrre giochi e solo giochi. Non c'è stato nessun annuncio relativo al sistema CD, né a particolari accordi di partnership tecnologica. Il titolo più curioso è certamente Super Mario All Stars, *l'equivalente dei "Greatest Hits" del mondo discografico. Si tratta infatti di una raccolta, riveduta e corretta per 16-bit, dei tre titoli di Super Mario usciti per NES, più un titolo mai apparso al di fuori del Giappone intitolato* The Lost Levels. FX Trax *è invece il secondo gioco basato sulla tecnologia Super FX: è un gioco di corse automobilistiche per due giocatori che, a detta della Nintendo, dovrebbe rivoluzionare il genere delle corse automobilistiche su console. Altri titoli Nintendo sono* NHL Stanley Cup *(fantastico),* Mario & Wario *(un rompicapo dinamico carino),* Wario Land *(una variazione di SML2) e - udite, udite, -* Tetris 2, *che purtroppo non era in mostra da nessuna parte quindi non possiamo dirvi niente a riguardo se non che ci sarà la terza dimensione a complicare la vita ai giocatori. A questi giochi prodotti direttamente dalla Nintendo, si devono aggiungere ovviamente gli oltre 200 titoli in via di produzione da parte dei licenziatari Nintendo. Insomma, per i possessori di console c'è solo l'imbarazzo della scelta. Il 93 sarà un anno ancor più ricco di novità di quanto è stato il '92 e, sicuramente qualche utente di computer, soprattutto di Amiga, comincerà a provare un po' di invidia.*

http://www.oldgamesitalia.net/

Tra le Pagine di un Libro

La Broderbund, i creatori di Cosmic Osmo, sta peparando un'avventura che sarà presto disponibile per Macintosh (in autunno) e per PC (questo inverno). Myst è la storia di uno scrittore talmente bravo che riesce a portare i lettori nei suoi racconti, ma qualcosa è andato storto e il mondo di Myst è ora vuoto e senza vita. Il sonoro e la grafica in Full Motion Video sembrano promettere molto bene.

Un Gioco di Ruolo per la Dolphin

Si chiama **Forgotten Castle: The Awakening** *ed è un gioco di ruolo in visuale soggettiva 3D. Il gioco vanta grafica in rendering a 256 colori, uno scrolling fluido, interfaccia da mouse, dieci livelli di gioco in esterni e nei dungeon, animazioni cinematografiche e musiche ed effetti sonori digitalizzati.* **Forgotten Castle** *è in uscita per PC.*

Capstone all'Assalto

La Capstone ha in cantiere ben cinque giochi per PC e un per Macintosh: i possessori di IBM Compatibili potranno presto divertirsi con **Terminator Judgment Day Chess Wars** *(Scacchi con ribelli e Terminator),* **Trump Castle 3** *(simulazione di casino),* **California LA Law** *(avventura basata sulla famosa serie di telefilm),* **Bridge Master** *(per gli amanti di giochi di carte) e* **Lotto Gold** *(simulazione di lotto). Per Macintosh è in uscita* **Trump Castle 2** *(la seconda puntata del simulatore di casino).*

ELECTRONIC ARTS

La EA Sports sta preparando una serie di titoli per le piattaforme più diverse: **Bulls vs. Suns: The NBA Season** *per Super Nintendo, una simulazione della stagione,* **EA Sports Soccer** *per Mega Drive, un gioco di calcio in visuale 3D, la versione PC di* **NHL Hockey**, *un titolo di successo su Mega Drive e Super Nintendo e la versione '94 di* **John Madden Football** *per Super Nintendo e Mega Drive. Anche sugli altri fronti c'è molta carne al fuoco:* **General Chaos** *è un gioco d'azione in tempo reale d'ambientazione militare per Mega Drive,* **Technoclash** *è un'avventura in odor di fantasy per Mega Drive compatibile con il nuovo joypad a sei pulsanti;* **The Labyrinth**, *invece, è il primo gioco di casa EA per CD-ROM (PC): si tratta di un'avventura/rompicapo in ambientazione fantasy;* **Super Baseball 2020** *è un gioco d'azione/sportivo per Mega Drive in uscita in settembre, con dodici squadre ognuna composta da sedici giocatori diversi. Infine per gli amanti di* **688 Attack Sub**, *è in arrivo* **SSN-21 Seawolf**, *l'ideale continuazione del famoso titolo.*

Schermi Sorridenti

Il vostro schermo è troppo grigio e monotono? Applicateci uno Screeny e la vita vi sorriderà. Si tratta di "cornici" applicabili al bordo dello schermo tramite una striscia di velcro. Ce ne sono di moltissimi tipi diversi, alcuni dei quali veramente simpatici: potete star certi che se la moda prendesse piede ne verremmo invasi. Gli Swatch del computer?

in 25 milioni di cartucce per ciascun sistema le vendite per il 1993. Un risultato di parità che solo un paio d'anni fa, quando la Nintendo deteneva l'80% del mondo dei videogiochi, sembrava impossibile. A colpi di innovazioni tecnologiche - la prima console a 16-bit, il primo CD, oggi il primo sistema di realtà virtuale di massa - la Sega ha rimontato una situazione quasi disperata ed ora si trova nella condizione di essere considerata la società di punta, se non trainante del settore videogiochi.

E questo si riflette nella percezione che il pubblico ha delle due società e dei due sistemi, tanto che la responsabile acquisti di una grossa catena di distribuzione ha dichiarato che "il Mega Drive è il sistema da avere se vuoi essere cool".

Il settore dei videogiochi, pur registrando una grossa crescita, offre però uno spunto di riflessione. Secondo le previsioni nel 1993 si dovrebbero vendere due cartucce per ciascun possessore di console a 16-bit. Due cartucce? In dodici mesi?

Il costo del software ha ormai raggiunto livelli da gioielleria e sono in pochi a potersi permettere di acquistare videogiochi a 16-bit con una certa regolarità.e viene da chiedersi dove stia andando il mercato dei videogiochi in queste condizioni. Probabilmente l'industria discografica parlerebbe di crisi profonda se ogni possessore di lettore CD audio comprasse solo due CD all'anno. Personalmente, mi sembra un modo per uccidere un mercato, ma io non sono un responsabile di marketing...

È difficile trarre delle conclusioni dopo il C.E.S. di Chicago: lo stato dell'industria dell'interattività - includendo multimedia e videogiochi - è talmente magmatico che nessuno può dire cosa succederà nei prossimi dodici mesi. Per ora l'unica cosa che si può fare è restare alla finestra e attendere. Una cosa sola è certa, gli anni '90 ci riserveranno molte sorprese e sicuramente il divertimento interattivo raggiungerà livelli, tecnologici e di mercato, che fino a poco tempo fa nessuno poteva immaginarsi.

Ci sarà da divertirsi.

Riccardo Albini

http://www.oldgamesitalia.net/

3DO A TU…

Al C.E.S. di Chicago era sulla bocca di tutti e sembra essere la macchina multimediale per eccellenza. Secondo altri, invece, è destinato a fallire come altri tentativi precedenti. Cerchiamo di vederci più chiaro...

Finalmente è arrivato! O, perlomeno, è stato mostrato al pubblico e alla stampa specializzata. Di cosa stiamo parlando? Ma della prima versione del 3DO, che verrà distribuita negli Stati Uniti in ottobre. L'hardware in questione sarà commercializzato dalla Panasonic e si chiamerà Real 3DO Interactive Multiplayer FZ-1, un nome altisonante per descrivere una scatola nera, molto simile a un videoregistratore, a cui sarà possibile collegare un joypad che ricorda vagamente quello del Super Nintendo.

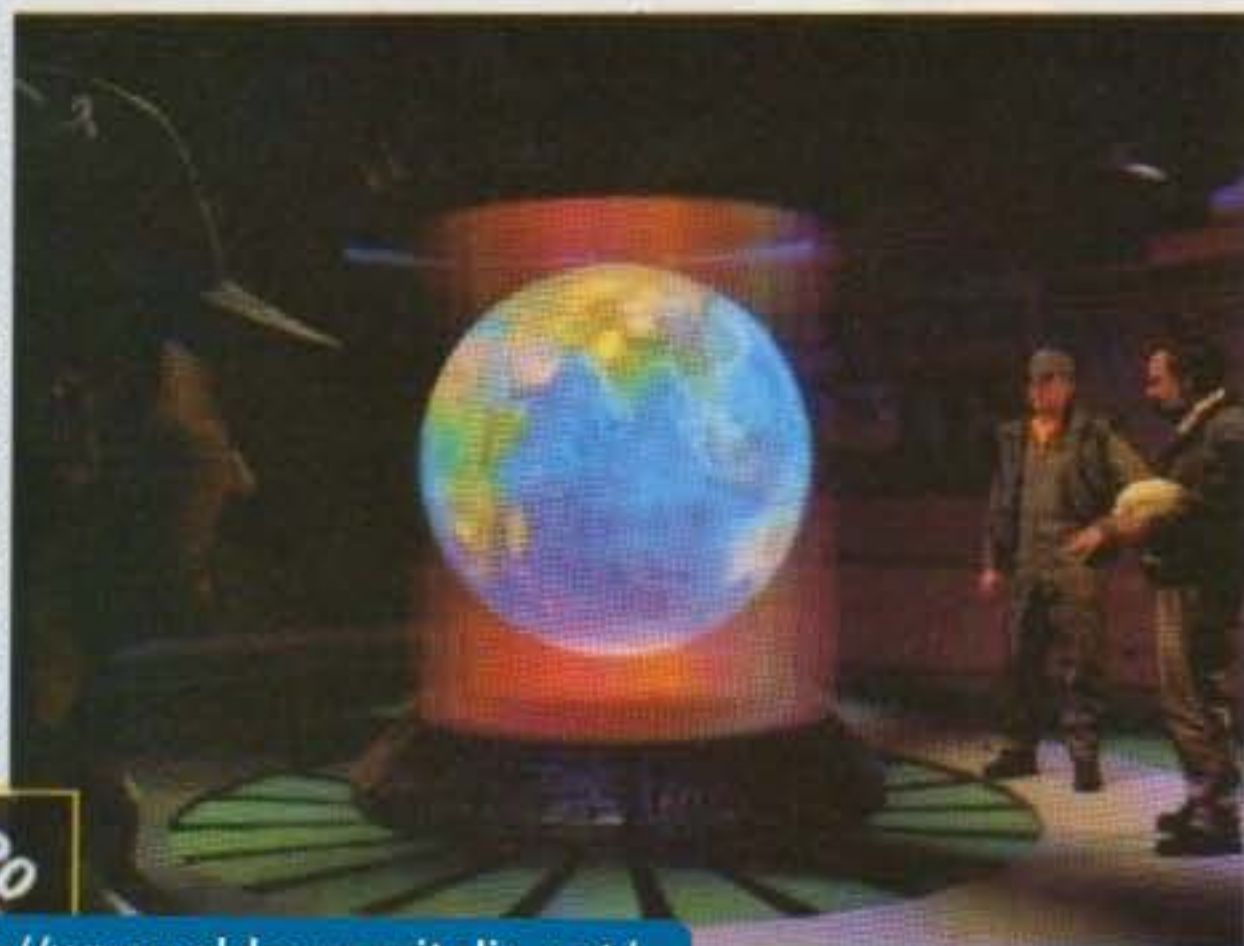
Per chi si fosse perso il nostro speciale (uscito su K di febbraio) dedicato al nuovo standard, ricordiamo che il 3DO è nato da un idea di Trip Hawkins (ex presidente dell'Electronic Arts), e si propone di conquistare il mercato multimediale grazie a un'architettura a 32 bit disegnata appositamente per il supporto CD, con un processore RISC e una serie di coprocessori dedicati a grafica e sonoro (date un'occhiata al box per maggiori dettagli).

Le innovazioni, però, non si fermano alla macchina vera e propria e comprendono anche un approccio al marketing assolutamente innovativo: produzione di hardware aperta a più ditte, e royalty sul software estremamente ridotte rispetto a quelle di Sega e Nintendo. Insomma una vera e propria strategia progettata appositamente per ottenere il più largo supporto possibile dai "grandi" dell'elettronica di consumo...

E i grandi sembrano rispondere alla chiamata: oltre a Panasonic, infatti, è atteso il lancio di un Multiplayer da parte di AT&T, che consentirà di collegarsi in rete, e di Sanyo che stava concludendo l'accordo proprio durante lo svolgimento del C.E.S..

Naturalmente una macchina, quali che siano le sue potenzialità hardware non può decollare senza un software che ne dimostri le capacità.

Il prototipo della Sanyo esteticamente è infinitamente più piacevole del suo collega della Panasonic. Dopotutto visto che le macchine saranno quasi identiche l'estetica giocherà un ruolo non indifferente.

Road Rash è un gioco che ormai abbiamo visto in tutte le salse. Ad ogni modo la versione 3DO ha dei paesaggi laterali estremamente realistici che contribuiscono a migliorare la credibilità delle gare.

QUALCHE DATO TECNICO

Qui di seguito vi forniamo le caratteristiche del lettore 3DO della Panasonic che verrà commercializzato in ottobre.

CPU	32 bit RISC CPU (ARM60 clock 12.5 MHZ)
RAM	2 Megabyte
ROM	128 Kbyte
Risoluzione	640x480
Colori	16.770.000
Audio	Stereo 16-bit PCM
Frequenza di campionamento	44,1 KHz

http://www.oldgamesitalia.net/

TA FORZA

Visto che le immagini di molti giochi vengono ormai create direttamente a 24 bit, il 3DO consente di evitare un'ulteriore conversione in 256 colori che ne peggiora la qualità nei prodotti PC.

Al C.E.S. sono stati presentati i primi giochi che accompagneranno il lancio autunnale e altri che non vedranno la luce prima del periodo natalizio.

Possiamo dire che la prima impressione è stata positiva. Anche se è evidente che le possibilità della macchina non verranno sfruttate a pieno dai primi titoli - sarebbe stato utopistico sperarlo - già quello che è stato mostrato era di ottima qualità, con alcuni spunti davvero notevoli.

La parte del leone, ovviamente, la faceva l'Electronic Arts, con ben otto titoli annunciati: *Shock Wave*, un simulatore di combattimenti spaziali in cui dovremo pilotare un caccia, attraverso paesaggi riprodotti a 24 bit, per sventare la minaccia rappresentata da un gruppo di alieni decisi a invadere la Terra. *Road Rash*, ennesima riedizione del successo per Megadrive, che si presenta velocissimo e con un ottimo sonoro, ma anche con un concetto di gioco alquanto superato. *John Madden Football*, non poteva mancare la più famosa simulazione di football americano, con giocatori digitalizzati e commento parlato. *PGA Tour Golf*, un altro famoso titolo della serie EA Sports. *Worldbuilders Inc.* un gioco strategico di conquista che vi vede al comando di una ditta in grado di terraformare interi pianeti. Da segnalare, per questo titolo, l'utilizzo di filmati originali della NASA. Infine,

SERVIRÀ SOLO A GIOCARE?

La risposta è scontata. Come tutti i prodotti multimediali gli sviluppi nel campo degli educational saranno molteplici. Per ora sono stati annunciati solo alcuni titoli, ma altri seguiranno fra breve.

La Sanctuary Woods presenta *Shelley Duval's It's a Bird's Life* basato sul libro della famosa attrice e illustrato dal disegnatore delle Teenage Mutant Ninja Turtles. Questo prodotto è dedicato agli utenti più piccoli, essendo adatto anche a bambini di tre anni. Per il momento il prodotto è già disponibile per Mac CD-ROM.

Più interessanti appaiono gli "edutainment" della serie Intelliplay; i titoli in questione, tramite filmati e commenti digitalizzati insegnano all'utente tutti i fondamentali degli sport a cui sono dedicati. Per il momento sono previsti CD per il baseball, il football americano e il golf, ma chissà che in futuro non si possa vedere qualcosa di simile anche per il calcio!

Software Toolworks propone invece due incontri ravvicinati con l'affascinante mondo degli animali con *The Animals* e *Oceans Below*, il primo titolo si è già visto su MPC mentre il secondo verrà sviluppato direttamente su 3DO. Entrambi possono vantare centinaia e centinaia di immagini di animali e un paio d'ore di animazioni digitalizzate con sonoro sincronizzato.

http://www.oldgamesitalia.net/

Twisted, una sorta di raccolta di giochi a quiz di varia natura.

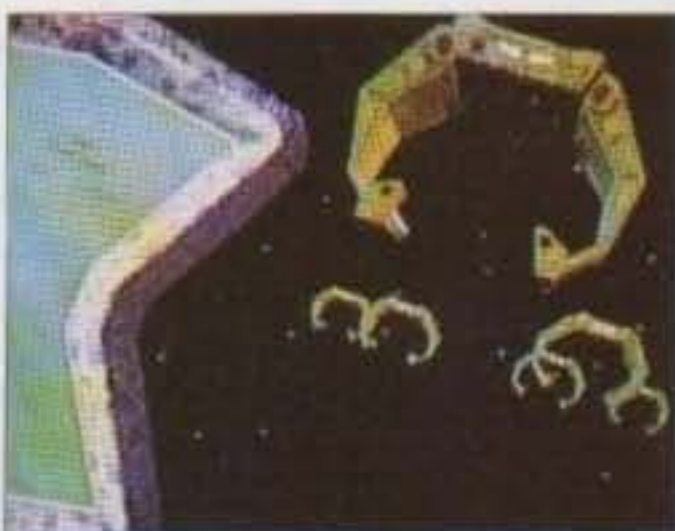
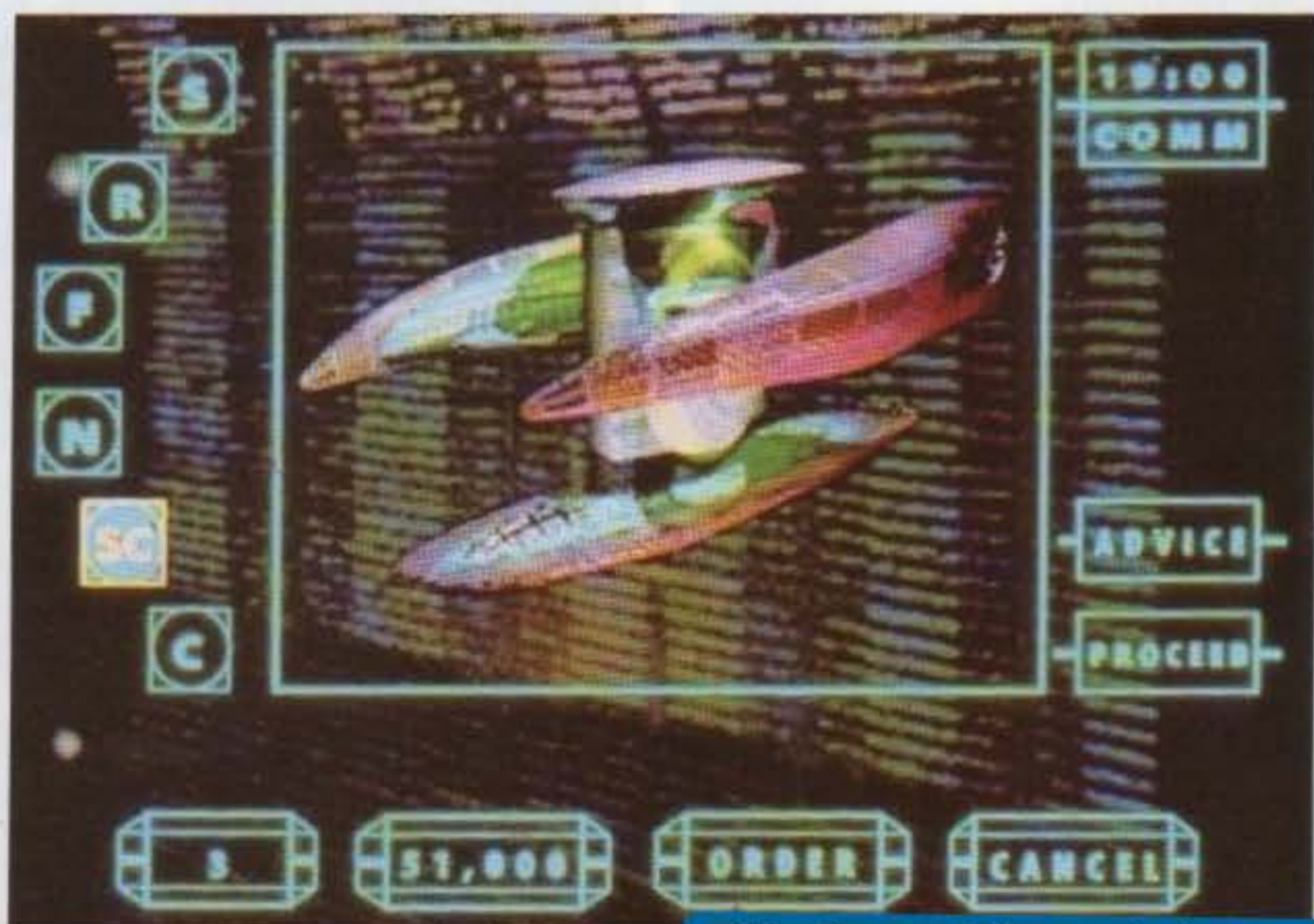
Bullfrog, con *Syndicate*, e Origin, con *Super Wing Commander*, completano il panorama dei prodotti EA che saranno lanciati insieme o poco dopo il 3DO. Altri titoli sono, comunque, già in fase di sviluppo.

Con solo due titoli (ma uno è davvero forte) ci prova anche la MCA. Ovviamente stiamo parlando di *Jurassic Park Interactive* e *Universal Studios Orbital*. Il primo titolo è interamente basato sul film, già uscito negli States, che potremo gustarci a partire dall'11 settembre, e si avvarrà di una serie di spezzoni girati appositamente per il gioco! Il secondo, invece, è ancora più strano: si tratterà, infatti, di un parco di divertimenti ambientato nello spazio, in cui dovremo cimentarci in una serie di prove di abilità e di ingegno.

Delle grandi software house americane, anche Microprose ha preparato qualcosa per il lancio della nuova piattaforma. Si tratta, a dire il vero, di un prodotto alquanto originale: il titolo è *C.P.U. Bach* ed è stato disegnato da Sid Meier in persona (la mente dietro a *Civilization*). Il programma consentirà di creare delle musiche originali sfruttando degli algoritmi matematici utilizzati da Bach per le sue composizioni. Staremo a vedere (o, meglio, a sentire!), in ogni caso vince la palma dell'originalità.

Non poteva mancare un gioco Trilobyte. Dopo aver stupito il mondo con la grafica e il sonoro di *7th Guest* per MPC, la ditta americana ci riprova su 3DO con *The 11th Hour* , il seguito del titolo precedente, che sarà sempre ambientato nella spettrale Casa Stauf. Speriamo che le prestazioni di questa nuova piattaforma multimediale si adattino meglio all'esosità tipica di questo genere di giochi.

Una ditta giovane, la Crystal Dynamics, si presenta come la "realizzatrice del sogno 3DO". Fra le sue fila troviamo Dave Morse, fondatore dell'Amiga computer e presidente del New Technologies Group (designer del 3DO). I primi due titoli annunciati sembrano dav- [illegible] *Burn* e *Total Eclipse*. Il primo è una sorta di corsa/battaglia fra macchine futuristiche e può vantare sonoro stereo 3D, avversari digitalizzati che stuzzicano il giocatore e 30 piste avveniristiche sparse per il mondo. *Total Eclipse*, invece, si pone in diretta concorrenza con *Shock Wave*, presentandosi come un simulatore di combattimenti spaziali con sonoro 3D e grafica digitalizzata.

Il software che più ci ha entusiasmati è stato comunque *Star Trek The Next Generation* della Spectrum Holobyte: una trama dettagliata e

I giochi della Crystal Dynamics sono fra i più promettenti del parco titoli previsto per l'uscita della macchina. Total Eclipse e Crash 'n Burn faranno parlare di loro, statene certi.

ANCHE IN SALA GIOCHI?!

Proprio così. Grazie a un accordo con l'Atari Games e la American Laser Games, potremo vedere dei coin-op 3DO nelle sale giochi entro i prossimi dodici mesi. Non si hanno ancora notizie sicure riguardo alla natura dei titoli che appariranno nelle arcade e, soprattutto, non è ancora stato deciso se si tratterà di titoli già visti sui sistemi casalinghi, oppure se verranno sviluppati appositamente dei titoli per i videogiocatori che "girano" a monetine.

Con questa grafica anche mostri del calibro di Strike Commander e Comanche impallidiscono. Il 3DO risparmierà qualcuno dei suoi rivali? Speriamo che li impensierisca...

appassionante, scene 3D renderizzate, sonoro da sala cinematografica e azioni arcade entusiasmanti sembrano combinarsi per produrre un'esperienza di gioco veramente impareggiabile, consentendovi di interpretare uno qualsiasi dei sette personaggi protagonisti della serie televisiva. Tenetelo d'occhio: è il nostro favorito!

Dynamix prepara, invece, ben tre titoli: *Aces over Europe*, *The Incredible Machine* e *Stellar Fire*. Dei tre, solo *Stellar Fire* è un titolo originale, mentre gli altri due saranno solo versioni migliorate di quelle, già esistenti, per PC. Non abbiamo molti indizi per determinarne la qualità, vi daremo ulteriori informazioni fra qualche numero.

Fra le case europee Psygnosis è in prima fila, con tre giochi in fase di sviluppo di cui due accompagneranno il lancio della macchina: *Lemmings* (ormai onnipresente), *Microcosm* (un viaggio attraverso il corpo umano con sezioni shoot'em up) e *Advanced Battle Systems*, un gioco d'azione sparatutto che sfrutterà - a detta della casa di Liverpool - le potenzialità della macchina. Tutti questi prodotti sono stati sviluppati su Silicon Graphics per poter approfittare della palette 24 bit del 3DO.

Troviamo poi la Virgin, che gioca le sue carte con *Demolition Man*, l'ultimo film di Stallone che verrà trasformato in gioco in maniera simile a quanto è avvenuto per *Jurassic Park*, sempre su 3DO.

Interplay punta tutto sui suoi vecchi successi e rispolvera *Battle Chess* e *Out of this World*, ridisegnandoli completamente per avere la possibilità di aumentare la qualità dei prodotti e la loro giocabilità. Forse qualcosa di più innovativo non avrebbe guastato.

Per la serie "non muoiono mai..." ritroviamo l'inossidabile Dirk the daring pronto a saltare sul carro 3DO grazie al software messo a punto dalla Ready Soft. *Dragon's Lair* sarà infatti il primo gioco della ditta canadese per la nuova piattaforma.

Infine è stato presentato un gioco, dalla America Laser Games, che ha furoreggiato nelle arcade di tutto il mondo: *Mad Dog McCree*, un gioco al laser nello stile di *Operation Wolf* in cui, a nostro avviso, si sentirà moltissimo la mancanza della Colt che si utilizzava nel coin-op.

Come debutto, per una macchina che non è ancora in commercio, non c'è male, non trovate? Pensate ai titoli che hanno accompagnato il lancio di CDTV e CD-I e fate i debiti confronti. A nostro parere le prospettive sono rosee, anche perché una delle voci che girava insistentemente al C.E.S. riguardava un possibile interessamento della Sony...

Andrea Minini

L'AMORE FA GIRARE IL MONDO

Una delle ipotesi più originali che sono state fatte sul futuro del 3DO è quella che paragona la lotta fra 3DO e gli altri sistemi multimediali (CD-I, Mega CD, Nintendo CD, ecc.) a quella che avvenne circa dieci anni or sono fra VHS e Betamax.
Anche allora si confrontavano un sistema aperto (il VHS) e un sistema in cui il produttore dell'hardware pretendeva di avere un controllo sul software (in questo caso sulle videocassette). Il risultato fu che per lo standard VHS furono commercializzati tutti quei prodotti vietati ai minori che aiutarono lo standard a decollare. Sembrerà ridicolo ma anche nel caso del 3DO qualcuno sostiene che uno dei motivi del suo successo sarà da ricercarsi nella possibilità di realizzare prodotti "X rated" senza alcuna limitazione!

http://www.oldgamesitalia.net/

ANTEPRIME

URIDIUM 2

Stufo di sentirsi chiedere da tutti quelli che incontrava alle fiere: "Quando farai una versione Amiga di *Uridium*?", Andrew Braybrook si è finalmente deciso - una volta terminato *Fire & Ice* - a mettere in cantiere *Uridium 2*. In questa intervista Braybrook racconta a K la genesi di questa nuova versione, facendo qualche nostalgico riferimento al gioco originale.

Quanti di voi hanno giocato *Uridium* per Commodore 64? Tanti o pochi che siate, non potete esservelo dimenticato: *Uridium* fu uno dei migliori sparatutto per l'8-bit di casa Commodore.

Coi suoi miseri 4 colori *Uridium* non può competere tecnicamente coi giochi di oggi a 32 (Amiga), 64 (Mega Drive) o 256 colori (PC). Eppure se messo di fronte a molti sparatutto in circolazione è in grado, nonostante siano passati sette anni dall'uscita, di dare la birra a molti in fatto di giocabilità.

A volte è difficile spiegare a parole la giocabilità di un prodotto: l'unico modo per realmente capirlo sarebbe giocarlo, sempre che vostro fratello maggiore (o magari vostro padre) abbia ancora una copia di *Uridium* sepolta da qualche parte (insieme a un C64, *of course*).

I due grandi pregi di *Uridium* erano la grande fluidità/velocità dello scrolling e la perfetta manovrabilità del Manta, la navicella comandata dal giocatore.

La manovrabilità, intesa come sistema di comando o controllo della navicella, è forse l'elemento principale del primo *Uridium* che Braybrook ha cercato di ricreare in questa versione per Amiga.

"Credo che fosse importante in *Uridium* era il 'feel' del gioco, il sistema di comando. Il punto di forza del Manta era la sua velocità, tanto da metterti nei guai, e allo stesso tempo, da tirartene fuori. Come una macchina sportiva.

Ho rispolverato il codice del programma originale e l'ho analizzato, valutando quello che era sbagliato nel sistema di comando - c'erano un paio di cose che non ho potuto implementare per limitazioni tecniche e ho fatto in modo che questa volta fosse possibile farlo."

1. Si potrà volare a testa in giù.

"Questo significa", spiega Braybrook, "che si può invertire la direzione di marcia molto più velocemente perché il Manta non deve compiere due rotazioni di 180 gradi ma una sola."

2. Si potrà variare la velocità del Manta anche quando si inverte la direzione di marcia.

"È una di quelle cose che probabilmente molta gente non noterà, ma a volte succedeva di morire perché non ci si poteva spostare in tempo utile dalla traiettoria di un proiettile o di un'astronave aliena durante la manovra. Non dovrebbe mai esserci qualcosa del sistema di comando che ti impedisce di fare ciò che vuoi. Ogni volta che la tua navicella viene abbattuta, deve essere perché hai commesso un errore."

Ovviamente, c'è molto di più in *Uridium 2* di un paio di modifiche, seppure importanti, al sistema di comando. Tecnicamente presenta tutte le caratteristiche di un gioco Amiga datato 1993: 32 colori, sonoro su quattro canali, parlato digitalizzato, animazione a 50 frame al secondo, risoluzione verticale di 200 pixel... Un momento, ma la risoluzione verticale dell'Amiga non è di 256 pixel?

"Sì, ma ho dovuto stringere leggermente lo schermo - che è comunque più largo di quello per C64 - perché altrimenti non sarebbe lo stesso gioco: il Manta sarebbe attaccato da troppi angoli diversi, mentre hai bisogno di avere spazio davanti e dietro per vedere cosa sta succedendo."

Questa preoccupazione di non stravolgere il concetto di *Uridium* sembra essere stata una costante del processo di sviluppo. Anzi, la costruzione di *Uridium 2* ha le sue fondamen

L'ORIGINALE

Sappiamo che molti di voi seguono i videogiochi dai tempi dell'Atari VCS e quindi conoscono *Uridium*, ma molti dei lettori più giovani probabilmente non sanno di cosa stiamo parlando. A loro uso e consumo ecco una breve spiegazione del gioco che nell'86 conquistò tre premi e un secondo posto: Golden Joystick come Miglior Gioco Arcade e Programmatore dell'Anno, nonché secondo posto come Gioco dell'Anno, e Newsfield Awards come Programmatore dell'Anno e Miglior Sparatutto. Il sistema solare è sotto l'attacco di quindici enormi astronavi-madre o *Super-Dreadnoughts* (lunghe diversi schermi), ciascuna delle quali è in orbita attorno ai quindici pianeti di quel settore della galassia. Le astronavi stanno rubando le risorse minerarie dai nuclei planetari. Voi, nei panni del solito eroe, venite inviati nello spazio a bordo di un Manta nel tentativo di fermare le astronavi aliene.

Le missioni consistono nel volare a quota bassa sulla superficie delle astronavi-madre, a velocità altissime, cercando di abbattere le navicelle aliene e neutralizzare le difese a terra, per poi atterrare all'estremità dell'astronave madre, facendo così scattare la sequenza di autodistruzione.

http://www.oldgamesitalia.net/

cominci disegnando un gioco e poi ti accorgi che la macchina non può fare molte delle cose che vorresti fare. Su Amiga le cose sono diverse. Ho cominciato coll'inserire tutto quello che c'era nella versione per C64 e poi ho provato ad aggiungere tutte le cose che avrei voluto mettere nell'originale, come ho fatto con *Paradroid 90*. Voglio che sia il gioco che avevo ideato in origine non quello che ho dovuto programmare."

Ci sono le astronavi-madre (o "dreadnoughts"), ma "sono 28 invece delle 15 della versione per C64, quattro per ognuno dei sette stili grafici". Si va dalle astronavi metalliche, che ricordano il primo *Uridium*, a quelle organiche - alla Giger per intenderci - e a quelle di legno (?).

Ci sono le "Uridiumines" (le mine a ricerca calorica), ma sono molto più 'intelligenti' e si comportano in modo diverso andando avanti. "Nel gioco per C64 tutto era uguale dall'inizio alla fine", dice Braybrook. "Semplicemente, il gioco si faceva soltanto più difficile nei livelli superiori, non veniva introdotto niente di nuovo. In *Uridium 2* le astronavi diventano più grandi e più larghe, succedono molte più cose e tutti gli sprite sono diversi da un livello all'altro. Solo il Manta resta lo stesso."

CHI È CHI

Ecco il team di produzione di Uridium 2:
Andrew Braybrook, game designer e programmatore
Philip Williams, grafica
Stephen Rushbrook, artista grafico
Mark Bentlay, artista grafico
Jason Page, musica ed effetti sonori

In queste pagine alcune immagini di *Uridium 2*, un gioco mitico che presto si reincarnerà su Amiga.

Il Manta c'è ma questa volta può essere potenziato con armi extra - fino a dieci diverse: bombe, missili a ricerca calorica, torpedini, ecc. - che si guadagnano distruggendo completamente le ondate d'attacco aliene. "Queste armi non sono lì solo per bellezza", spiega Braybrook, " sono necessarie per superare situazioni o punti particolari. Ad esempio, coll'aumentare delle difficoltà del gioco ci saranno dei bersagli a terra che bisognerà eliminare prima di poter atterrare e per farlo è necessario avere l'arma giusta."

L'obiettivo comune di tutte queste innovazioni è la giocabilità, una preoccupazione costante di Braybrook, che è molto bravo nel cogliere le innovazioni stilistiche e strutturali di quello che è successo in questi sette anni dall'uscita di *Uridium*. Ad esempio, nei modi di giocare.

Oltre ai classici modi per uno e per due giocatori che si alternano, ce n'è un terzo che ricorda il sistema competitivo-cooperativo di *Chaos Engine*. Si gioca in due simultaneamente, con un primo giocatore o pilota al comando del Manta, libero di spaziare ovunque, e un secondo al comando di una navicella i cui movimenti sono legati a quelli del Manta. "Il primo guida", spiega Braybrook, "mentre il secondo segue e può solo spostarsi in su e in giù. L'obiettivo di entrambi i giocatori è di diventare il primo pilota: chi alla fine di un livello ha totalizzato più punti - distruggendo astronavi o postazioni aliene - diventerà il primo pilota nel livello successivo e guiderà il gioco."

Ci sono, infine, due altri modi per uno o due giocatori alternati che si potrebbero definire modi-sonda. "C'è una seconda navicella dietro il Manta che raddoppia la potenza di fuoco e può montare armi diverse. Questa seconda navicella agisce come uno specchio: fa quella che fa il Manta. La teoria è che se schivo un muro con il Manta lo schiverò anche con la navicella sonda, ma se vado a sbattere avrò una frazione di secondo per evitare di andare a sbattere anche con la seconda navicella."

Tutte queste innovazioni hanno un prezzo. *Uridium 2* girerà solo su Amiga con 1 Mega di RAM.

"È la prima volta che lavoro a un gioco 1 *Meg-only* e non ero sicuro di come usare tutta questa memoria, di come allocarla. Il grafico mi faceva pressioni per avere più K con cui lavorare e se rispondevo di sì, si faceva sotto il programmatore degli effetti sonori dicendo che anche lui aveva bisogno di più memoria. Sono sempre lì a litigare su chi ha più bisogno di memoria. Lo scorso settembre, quando eravamo ancora nelle fasi iniziali del progetto, Jason [Page, il "soundman"] è stato all'ECTS di Londra e ha visto *Chaos Engine*. Ha chiesto a Eric [Matthews, uno dei Bitmap Brothers] quanto memoria aveva allocato per il sonoro e quando ha saputo che avevano concesso 220K si è precipitato da me dicendo:

'Andrew, gli hanno dato 220K a loro, quanti ne dai a me?'
Gli ho risposto: '110K probabilmente.'
E lui: 'Non mi bastano ne voglio almeno 160.'
E io: 'Ok, Jason. Ne avrai 160.'

Che per Braybrook è tanto, visto che non aveva mai allocato più di 30K per il sonoro prima d'ora.

Uridium 2 uscirà a settembre per Amiga, ma sono previste altre versioni, quindi voi possessori di un PC o di console a 16-bit armatevi di pazienza e aspettate il vostro turno. "Non ci sarà la versione per ST", dice però Andrew Braybrook, "perché abbiamo già tirato l'Amiga per il collo e l'ST non ce la farebbe. Quando uscirà il Falcon probabilmente riusciremo a farne una versione, ma non è ancora uscito quindi.... Stiamo ovviamente pensando anche al PC e alle console... Mega Drive e Super Nintendo. Prima o poi dovevo passare alle console e probabilmente la versione per Mega Drive la farò io. E' molto più facile conoscere una nuova macchina se fai una conversione, così non devi preoccuparti troppo del design del gioco."

E qui veniamo a un punto che ci ha molto colpito di Braybrook: la sua modestia. Pur essendo in circolazione dai tempi del C64 ed avendo più volte dimostrato la sua abilità alla tastiera, Braybrook non nasconde a nessuno di avere ancora molto da imparare, sia come singolo programmatore che come società. La Graftgold già da tempo lavora a conversioni per Mega Drive, ma Braybrook ammette che "ci sono ancora alcuni problemi che non abbiamo risolto. Abbiamo bisogno di conoscere meglio la macchina."

La conoscenza della macchina è una costante delle argomentazioni di Braybrook, il quale ammette che il ritardo, se così vogliamo chiamarlo, nell'uscita di questo lungamente atteso secondo episodio di *Uridium* è da imputare a suo carico. "Non ritenevo di conoscere a sufficienza l'Amiga da poter fare un buon lavoro. Non è semplice visto che *Uridium* era un gioco disegnato appositamente per il Commodore 64. Avevamo tentato di farne una versione diverso tempo fa, ma era identica a quella per C64, e non era quello che volevo. Volevo fare un gioco aggiornato coi tempi, che sembrasse un gioco per Amiga. Finalmente, dopo *Fire & Ice*, che mi ha dato modo di imparare molte cose sulla programmazione dell'Amiga, ho deciso che potevo farlo come desideravo."

Il che dovrebbe essere una garanzia. Non sappiamo se *Uridium 2* conquisterà i premi vinti dal gioco originale, ma sappiamo che sarà comunque uno dei migliori sparatutto del 1993. Non abbiamo a portata di mano gli annali sui premi più prestigiosi di questi ultimi anni, ma potrebbe verificarsi il caso, più unico che raro, di uno stesso gioco che vince due premi a distanza di sette anni.

Riccardo Albini

http://www.oldgamesitalia.net/

UNA CITTÀ IN

"Noi creiamo mondi" è il motto di una famosa società governata da un certo Lord British... Eppure anche altrove potrebbero fregiarsi a pieno diritto di questo titolo. Martin Braun, il sim-patico boss della Maxis, ci parla parla di Sim City 2000 e di come vanno le cose nell'ambiente dei sim-tutto.

Sim City fu accolto ai tempi della sua uscita come una vera e propria rivoluzione nel mondo dei videogiochi, e difficilmente il suo seguito potrà avere lo stesso impatto. Il gioco in sé e il concetto di "software toy" non sono più una novità, ma alla Maxis sono ugualmente molto fieri di questa nuova versione che, fra l'altro, darà la possibilità di importare le città costruite con *Sim City*.

In cosa differirà *Sim City 2000* dal tradizionale *Sim City*, che ora è stato ribattezzato *Sim City Classic*?

Sim City risale ormai a quattro anni fa, ma viene ancora giocato in tutto il mondo e ha goduto di numerose incarnazioni: per Windows, per CD-ROM, per console, ecc... Questo ha generato un grande flusso di feedback qui alla Maxis da parte dei fan di questo gioco: consigli, critiche, suggerimenti su cosa avrebbe potuto contenere un possibile seguito. Alcune delle modifiche proposte sono state davvero eccellenti! Ci siamo basati soprattutto su questa valanga di materiale, integrandola con l'esperienza ricavata dallo sviluppo di *Sim Earth* e *Sim Life*.

La prima cosa che il giocatore noterà è che ora il punto di vista non è più dall'alto, ma in 3D isometrico (sullo stile di *Populous* e *A-Train*). Questo ci ha permesso di aggiungere al territorio su cui sorgerà la città l'importante terza dimensione. In *Sim City 2000* ci saranno colline, cascate, teleferiche... Più in generale, abbiamo arricchito ogni aspetto del gioco. Il giocatore potrà scegliere tra nuove cose da costruire: autostrade, tunnel, condutture sotterranee, metropolitane, ospedali, università, prigioni, musei... Il paesaggio comprenderà foreste, fiumi, torrenti, spiagge ecc...

La grafica dell'intero prodotto è stata notevolmente migliorata. Lo stile architettonico sarà di tipo cyberpunk/bladerunneriano, anche se meno esasperato... Oggi le ipotesi su come saranno le città del prossimo futuro sono infatti parzialmente diverse da quelle fatte durante gli anni '80.

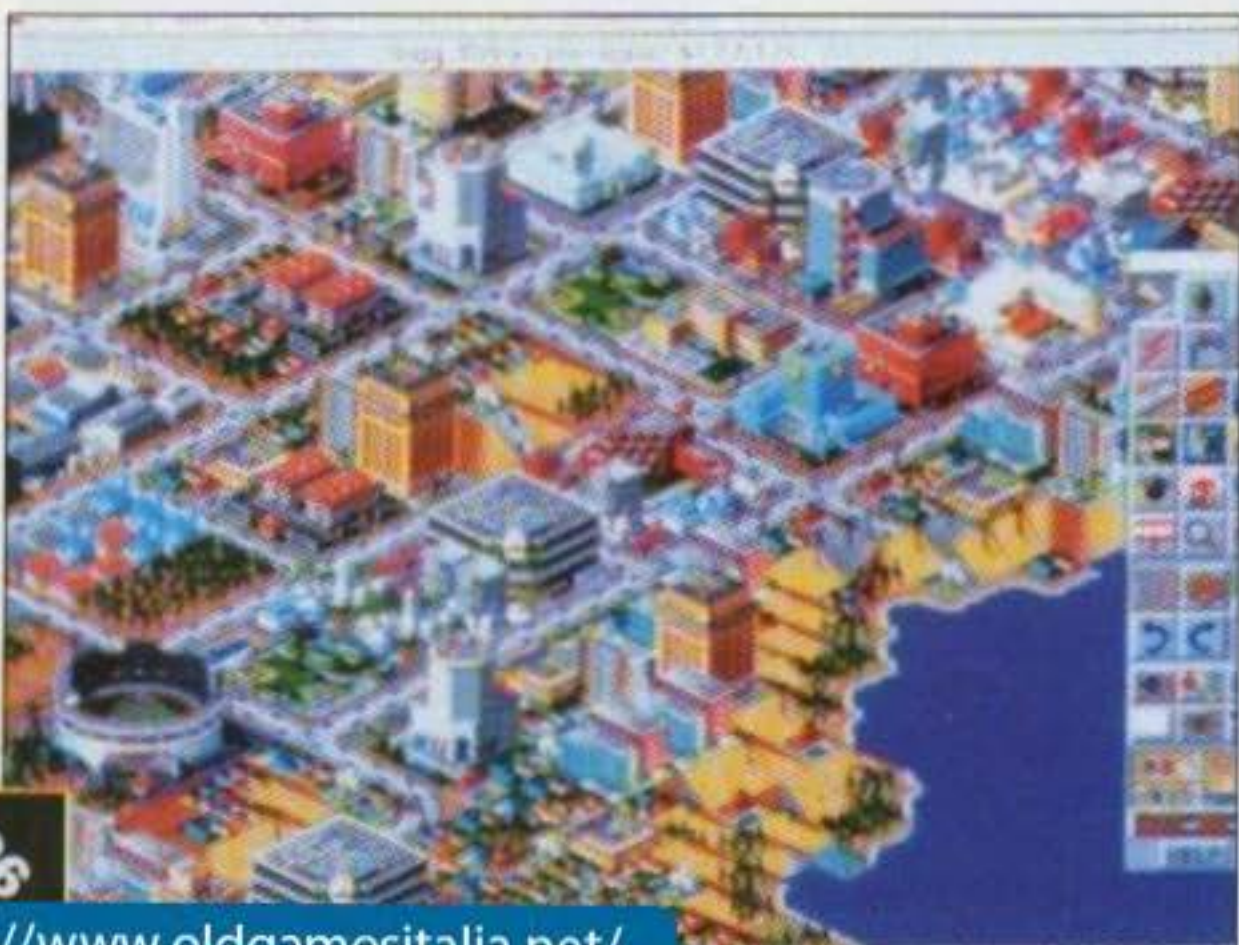
Tutto questo significa un gioco più complesso, ma per smussare l'impatto iniziale abbiamo scelto un approccio modulare, che consenta di cominciare a giocare usando solo i comandi e le funzioni del primo *Sim City* per poi passare gradualmente, man mano che si progredisce nella comprensione del gioco, alle nuove funzioni.

Sulla base dei vari "Sim-giochi" da voi realizzati in questi anni, quali conclusioni avete tratto dall'esperienza dei "software toys"? E come hanno influito nella creazione di *Sim City 2000*?

Il concetto di "software toy" (cioè di software giocattolo, NdR) è stato accolto in modo contrastante dal pubblico dei giocatori. Un gioco normalmente è definito da una serie di regole, e da uno o più obiettivi da raggiungere. Noi, al contrario, volevamo fornire un ambientazione all'interno della quale il giocatore potesse creare da sé i propri giochi e definire i propri obiettivi. In pratica, il giocatore viene invitato a creare e sperimentare.

In *Sim Earth*, per esempio, il programma simula con buona approssimazione le leggi fisiche che governano l'evoluzione biogeologica di un pianeta. Un giocatore potrebbe dire: "Ehi, vediamo se riesco a fare evolvere una specie intelligente di dinosauri!", mentre un altro potrebbe esclamare "Ehi, proviamo a fare cadere un asteroide sulla Terra del XX secolo per vedere se la razza umana sopravvive..." *Sim Life* è ancora più aperto da questo punto di vista: conosco giocatori che hanno simulato la vita di un ufficio, con burocrati, impiegati e agenti del fisco!

Il problema è che alcuni giocatori si sono trovati spaesati. La mancanza di un obiettivo definito li disorientava. *Sim City*, era più immediato: richiedeva la soluzione di problemi che tutti conoscono, come la criminalità o il traffico...

http://www.oldgamesitalia.net/

N COMPUTER

Per non parlare della maggiore familiarità con l'ambientazione.

Esatto: a dire il vero molti si sono interessati alle scienze della Terra o alle leggi dell'evoluzione proprio accostandosi a *Sim Earth* o a *Sim Life*, ma indubbiamente i problemi di una grande città fanno parte dell'esperienza di tutti.

D'altro canto, una buona porzione del nostro pubblico ha gradito moltissimo l'introduzione del nuovo concetto di "software toy". Per questa ragione, in *Sim City 2000* abbiamo deciso di percorrere entrambe le strade: ci saranno obiettivi definiti ma anche la possibilità di sperimentare liberamente. Penso che i gusti di tutti potranno essere accontentati.

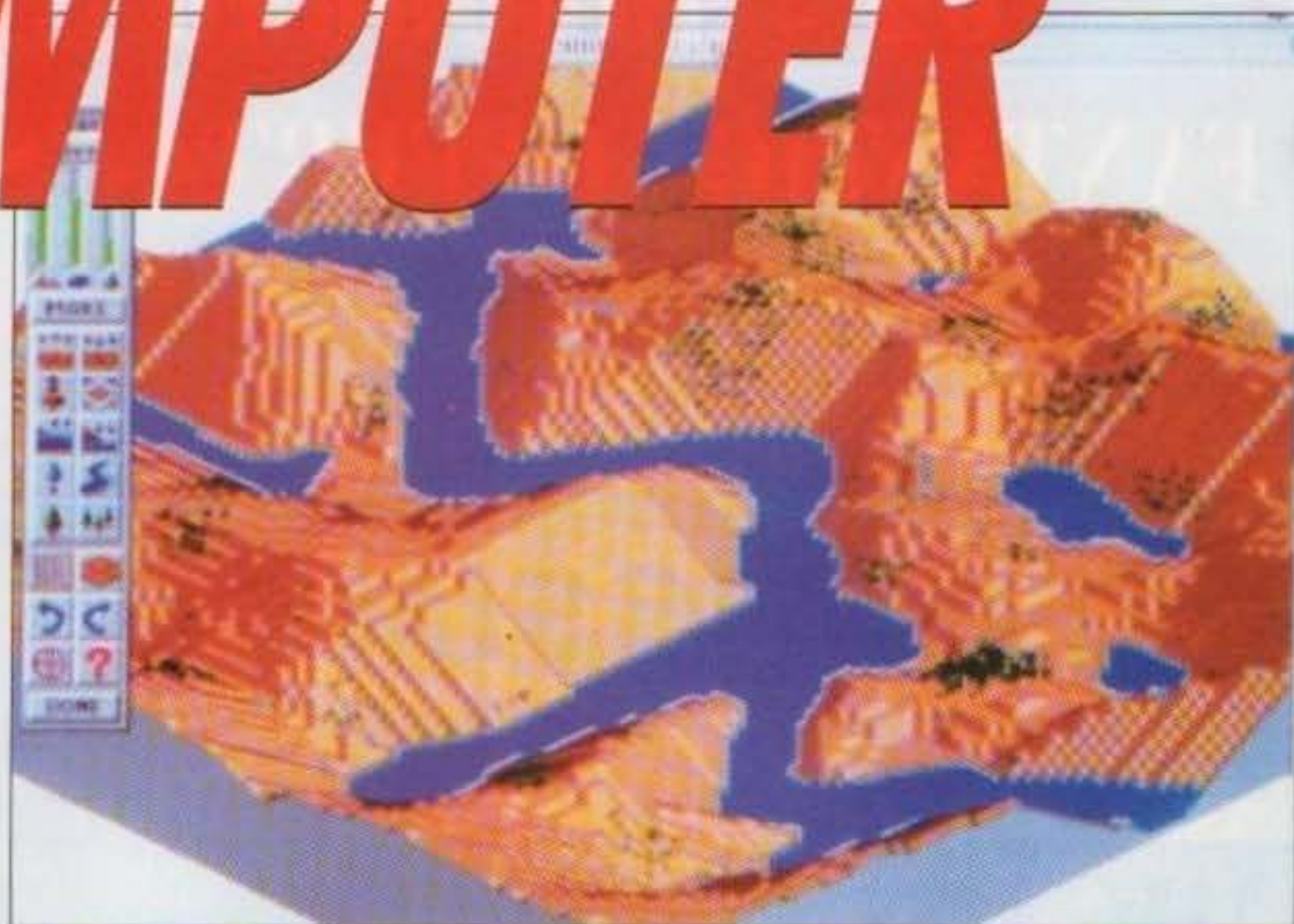
Recentemente alcune società hanno parlato di creare grandi realtà simulate all'interno delle quali ambientare i propri prodotti. Mi riferisco alla Spectrum Holobyte e al suo "Electronic Battlefield", che dovrebbe permettere a simulatori di mezzi da guerra diversi di interagire all'interno di un'unica ambientazione. *Sim City 2000* potrebbe essere un buon punto di partenza per un'operazione di questo genere...

Senza dubbio! Il programma in sé fornirebbe le fondamenta, e ad esso potrebbero essere collegati programmi diversi che simulano particolari aspetti della città: per esempio, un'utility capace di convertire i file di salvataggio in scenari per un simulatore di volo. Si potrebbe cliccare sull'aeroporto, caricare il simulatore e volare sulla città rappresentata in grafica poligonale! Oppure un gioco sportivo potrebbe essere collegato allo stadio: cliccandoci sopra si potrebbe giocare contro il computer o insieme a un amico. Le possibilità sono infinite e stiamo lavorando anche in questa direzione.

Tutto ciò però richiederebbe macchine dalle prestazioni notevoli... A questo proposito, qual è il vostro punto di vista sul 3DO?

Il 3DO è una buona macchina, ma dubito che avrà veramente successo prima del 1995, o 1996.

Così tardi?

Il problema non sta nella macchina in sé, ma nel tempo necessario per sviluppare i giochi. Io credo che ci vogliano almeno due anni per sviluppare un titolo che sfrutti appieno le capacità del nuovo hardware - se non tre. Ciò richiede esperienza e grossi investimenti. Comunque, il 3DO è una macchina molto interessante.

(sopra) *Sim City 2000* contiene tutti gli strumenti necessari per creare il terreno su cui costruire la vostra città.

(a sinistra) I parametri da valutare e modificare sono molti di più. Si può indirizzare l'istruzione dei cittadini, come decidere che tipo di industrie far sviluppare nella propria città.

PAGINA A FIANCO
(a sinistra) La visuale in 3D isometrico ricorda molto *A-Train*.

(a destra) Il massimo livello di ingradimento permette di notare i dettagli dei palazzi e delle costruzioni. Nella foto, tre delle possibili costruzioni futuribili che potrete edificare in *Sim City 2000*.

TABELLA DI COMPARAZIONE

SIM CITY CLASSIC	SIM CITY 2000
• Vista dall'alto	• Vista isometrica in 3D con tre livelli di ingrandimento
• Grafica monocromatica e a 16 colori	• Grafica a 256 colori
• Strade urbane	• Strade urbane, autostrade, tunnel, rampe e depositi di autobus
• Centrali a energia nucleare e a carbone	• Centrali a carbone, a energia nucleare, solare, eolica, ideolettrica, a fusione fredda, a gas e a microonde
• Parchi e stadi	• Parchi, zoo, stadi e porticcioli turistici
• Ospedali	• Scuole, università, biblioteche, musei, ospedali e prigioni
• **Più:** 8 scenari, mappe demografiche e disastri quali incendi, alluvioni, mostri e trombe d'aria.	• **Più:** un livello sotterraneo per stendere condutture d'acqua e cavi elettrici e per costruire una rete di metropolitana, zone (residenziali, ecc.) di dimensioni variabili, servizi pubblici, editor di terreni incorporato, quotidiano locale per aggiornamenti e feedback dei cittadini, colonna sonora, nuovi disastri.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANTEPRIME

Le Guerre del Futuro

Vi presentiamo in anteprima due giochi di prossima uscita targati Microprose: Subwars 2050 e Starlords, entrambi per PC IBM compatibili, due giochi di ambientazione bellica più o meno fantascientifica.

SUBWARS 2050

Il clima politico dell'anno 2050 è molto instabile e le mega corporazioni si combattono senza tregua per un solo motivo: il denaro. Questo gioco, ambientato nel prossimo futuro, ha una particolarità: è una simulazione che unisce sapientemente elementi di combattimento con altri di strategia e di tattica.

L'energia sottomarina è estremamente importante, per cui dovrete diventare l'unica potenza incontrastata sotto il livello dell'oceano, dove il gioco è ambientato.

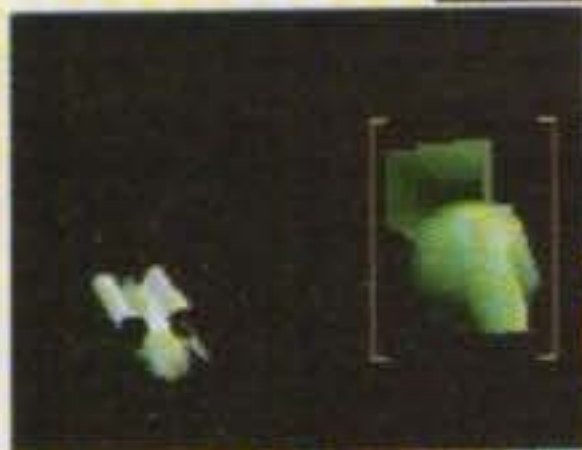
La forma dei sottomarini è cambiata insieme alla tecnologia applicata per la loro costruzione: il posto dei motori convenzionali è stato preso da motori tubolari, lo scafo aerodinamico minimizza il riflesso sonar, rendendo il sottomarino molto più difficile da individuare e la virata è governata direttamente da controlli montati sulle "ali".

I siluri galleggianti ormai appartengono al passato e i mezzi sono molto più affusolati, meno ingombranti e molto più manovrabili.

Tutto questo è inserito in un gioco dall'azione mozzafiato, in un ambiente così dettagliato che desidererete vedere assolutamente il fondo dell'oceano in tutta la sua realistica gloria. La grafica del gioco è stata migliorata grazie ad alcune routine di Gourad shading e sembra veramente eccezionale. Per aumentare la velocità dell'aggiornamento dello schermo durante le immersioni, il giocatore può scegliere tra diversi gradi di dettaglio della grafica, fino ad avere dei background disegnati in wireframe.

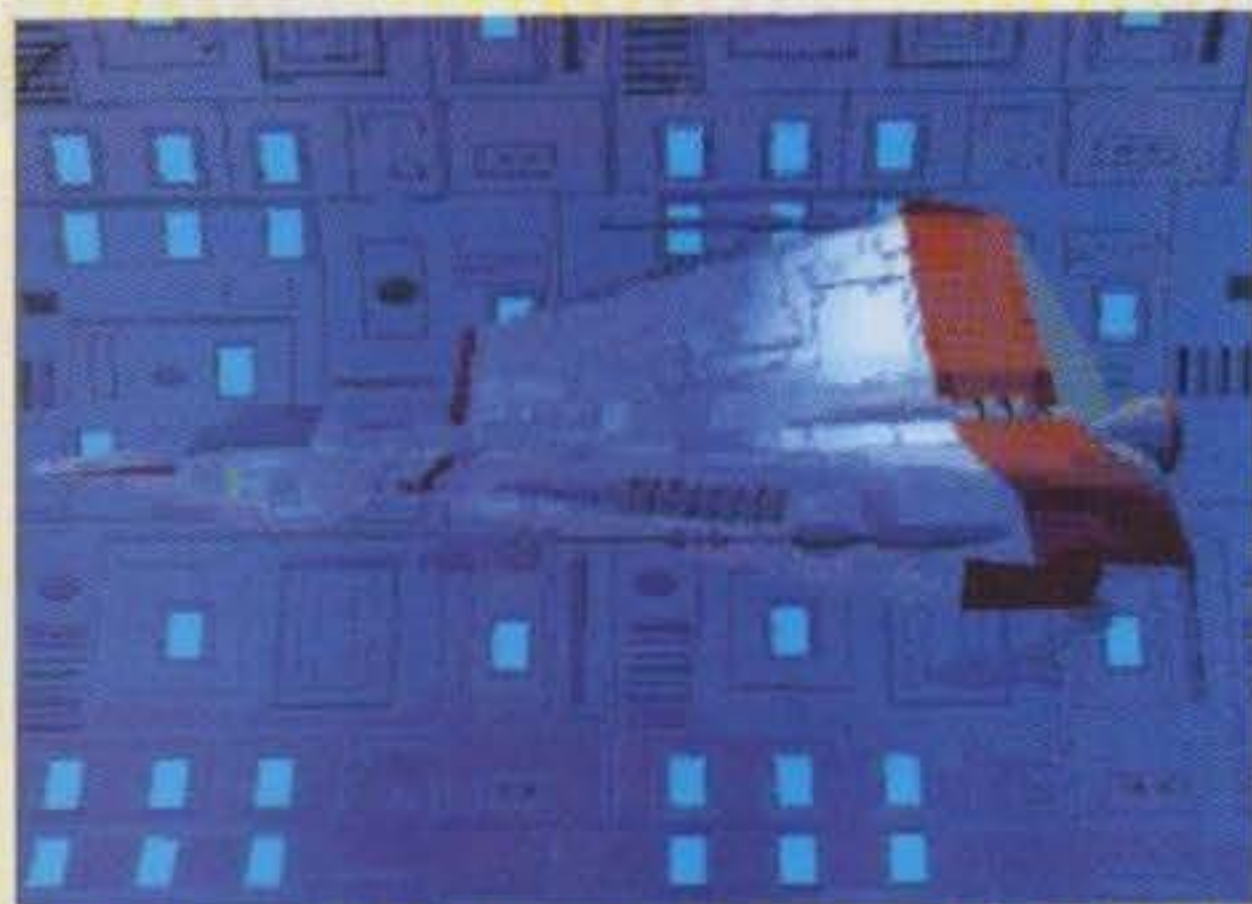
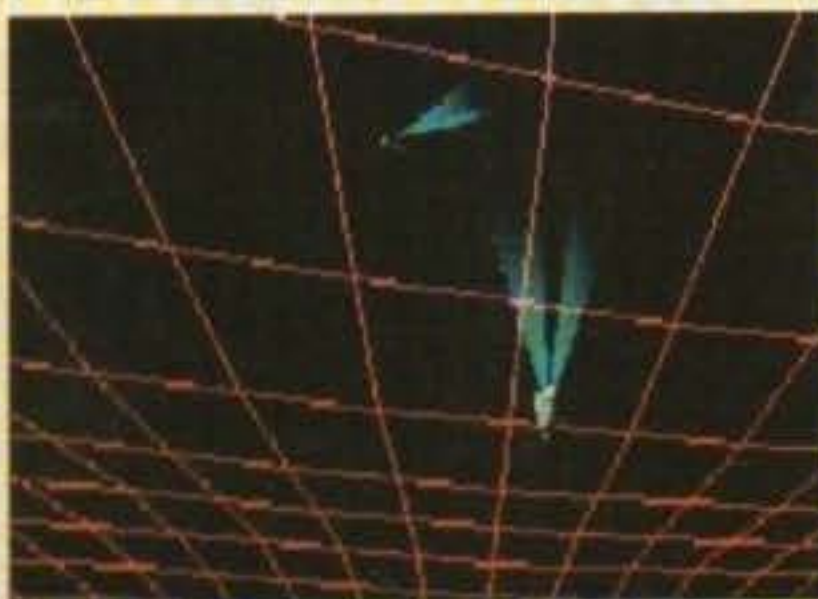
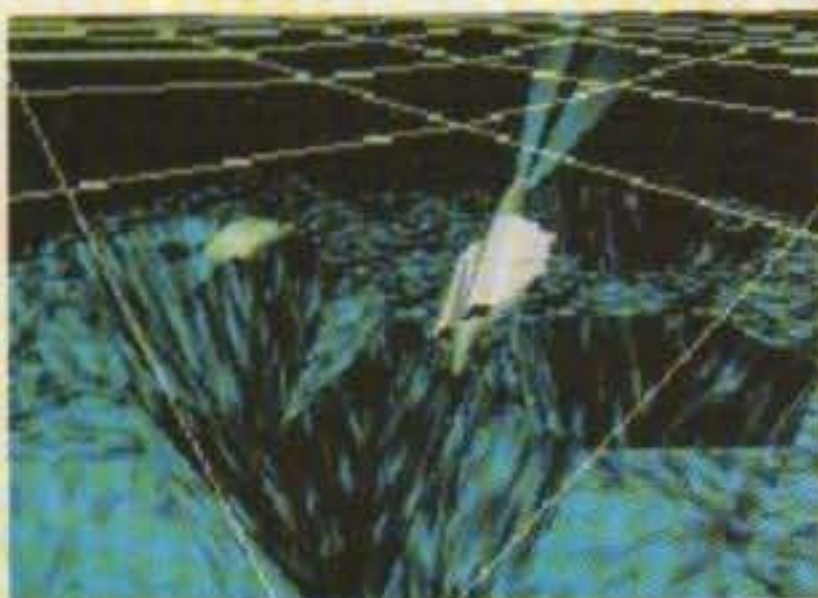
Ci sono molte missioni e molti scenari, tutti basati sull'idea che il nemico va sconfitto sia sopra che sotto l'acqua: all'inizio vi sembrerà un simulatore di volo, data la velocità e la grazia con [illegible] ifficile immagina-

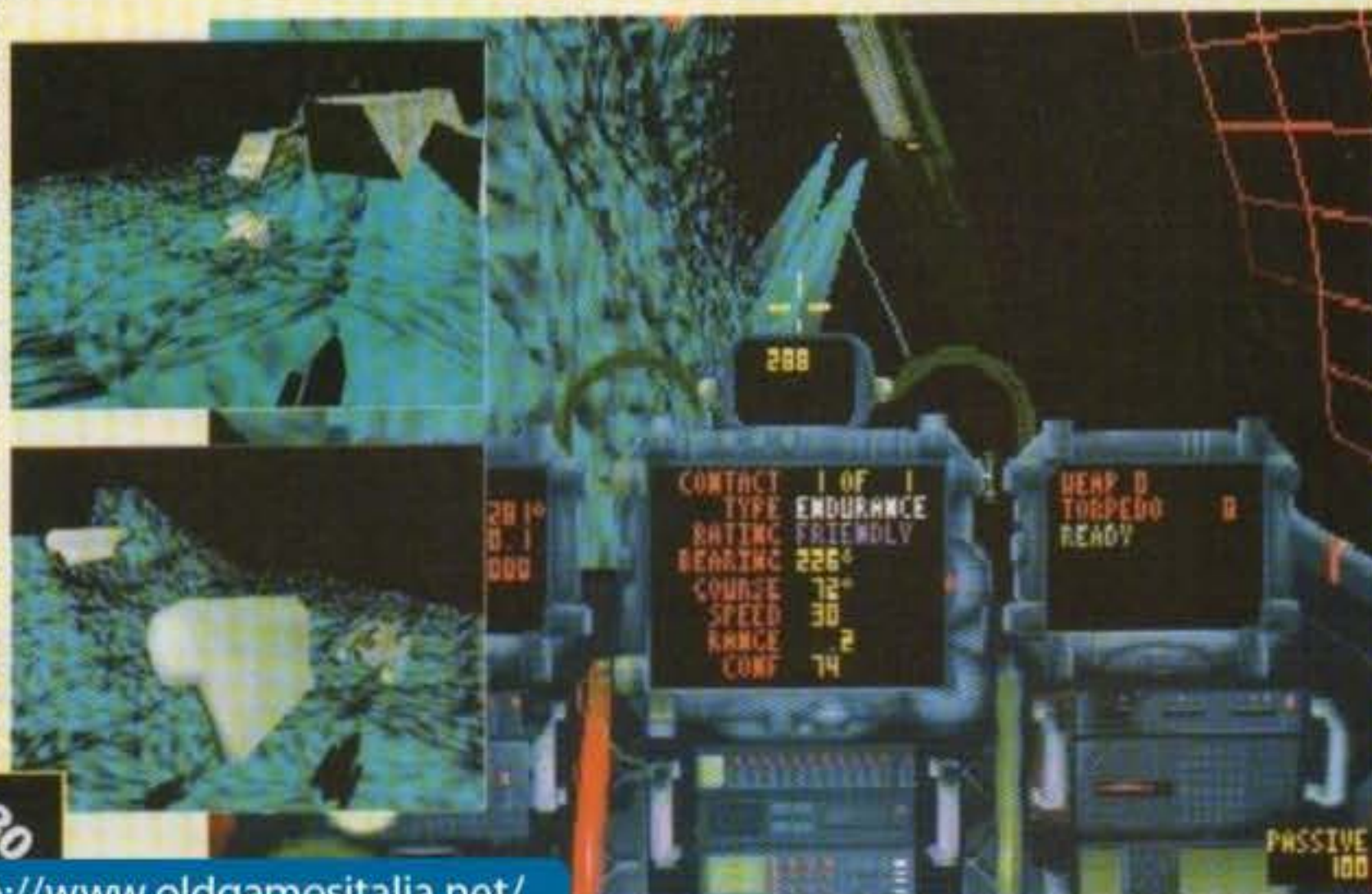
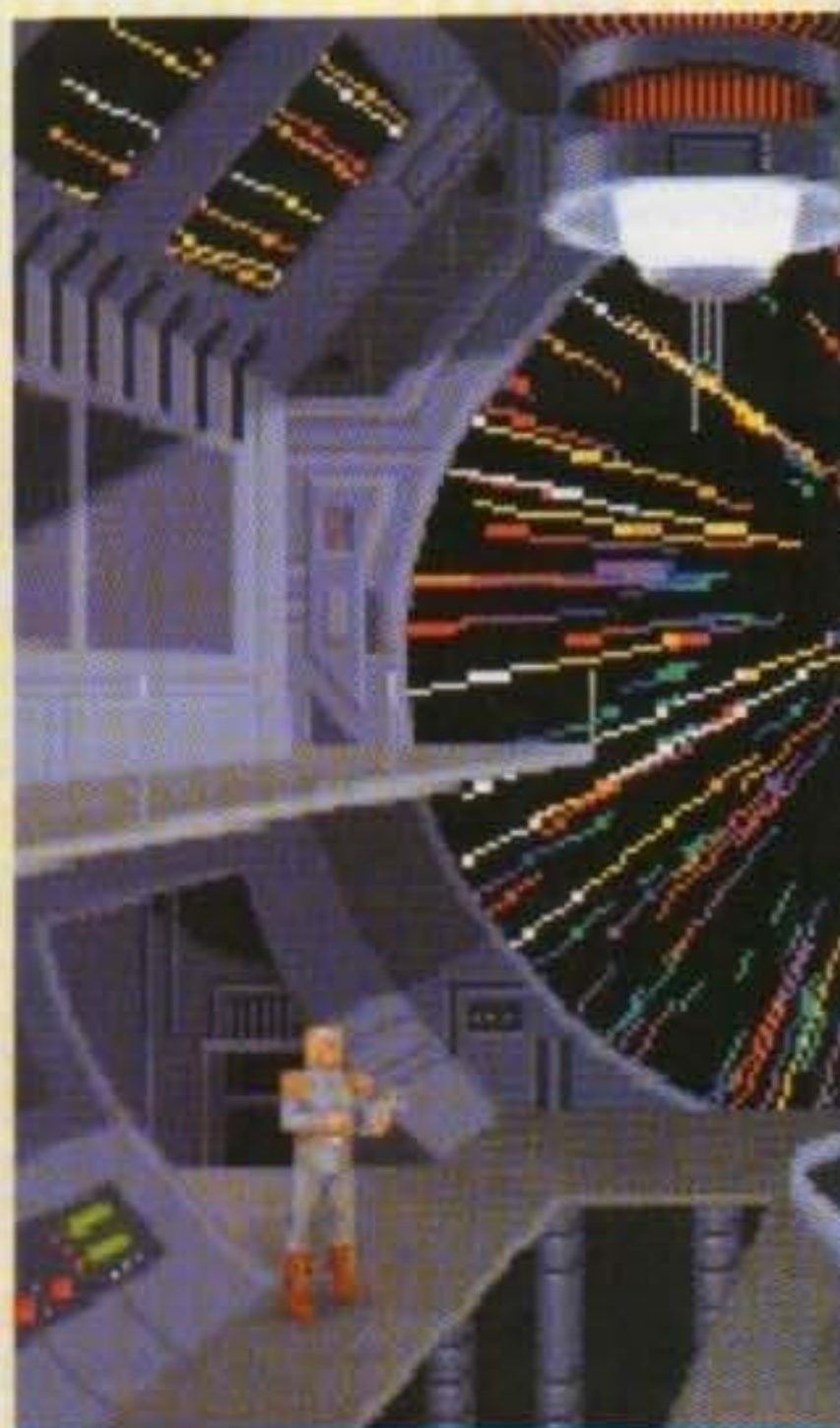
In questa pagina immagini tratte da Subwars 2050

http://www.oldgamesitalia.net/

re di essere sott'acqua. Alcuni esempi delle missioni possono essere: intrappolare il nemico, difendere i propri beni che devono raggiungere una certa destinazione dalla vostra base, evitare di essere individuati da onde sonar (usando l'ondulazione del fondale per bloccarle), ecc.

Una delle caratteristiche fondamentali da imparare fin da dall'inizio è la profondità a cui vi trovate: il sottomarino risponderà in un certo modo se siete in superficie e in un altro se siete sul fondo, e ci sono molti gradi intermedi. Nonostante gli aspetti strategici, commerciali e interattivi costituiscano gran parte del gioco, la simulazione rimane la caratteristica più attraente.

Nella sala briefing riceverete le istruzioni riguardo l'individuazione e la distruzione di un bersaglio specifico, che, in azione, potrebbero trasformarsi in un combattimento in perfetto stile Top Gun. Nonostante l'uso massiccio di tecnologia all'avanguardia, lo spirito del gioco è più simile ai duelli tra aerei della prima guerra mondiale che a quelli dei moderni jet.

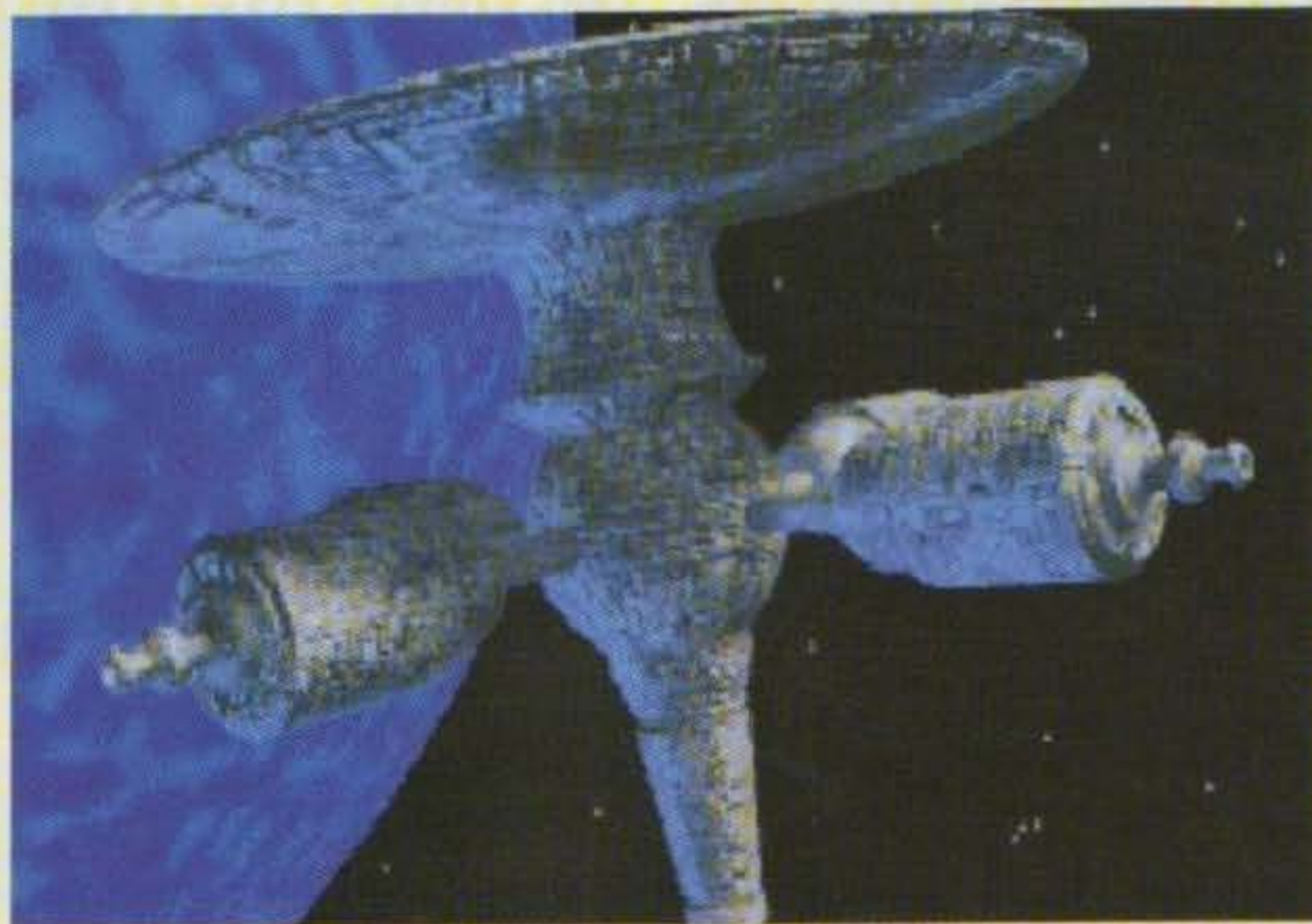
La maggior parte dell'azione viene visualizzata in soggettiva; il giocatore si trova all'interno dell'abitacolo e usa gli strumenti sullo schermo per completare la sua missione. Vedrete molte luci sott'acqua: si tratta degli altri sottomarini. Potrete localizzarli con uno zoom per averne una visuale più dettagliata e maggiori informazioni. Il giocatore, inoltre, potrà formare la propria squadra e muoversi in formazione dando gli ordini. Naturalmente è possibile interagire con gli elementi del gioco e sarete in grado di capire se state localizzando un sottomarino alleato, il tipo di resistenza, ecc. I controlli sono molto dettagliati (ad esempio il menu delle armi) e mostreranno, a prescindere dal tipo di arma (da missili a ricerca calorica, ai siluri, ecc.) la velocità, la profondità, la distanza tra un veicolo e un altro, la rotta, ecc. Si tratta, probabilmente, di uno dei simulatori più originali che si siano visti quest'anno.

Subwars 2050 è un incrocio tra un simulatore di volo e uno di sottomarino.

http://www.oldgamesitalia.net/

STARLORDS

Questo gioco è ambientato in un universo in cui ci sono altri 1000 Starlords (ovvero Signori delle Stelle, NdT), organizzati secondo una certa gerarchia: ci sono duchi, cavalieri e un imperatore. Il giocatore parte come uno Starlord minore, praticamente senza possedimenti, e l'obiettivo primario è, ovviamente, quello di diventare imperatore, non con la forza, ma affermandosi formando un folto gruppo di seguaci. I metodi di reclutamento sono diversi: si tratta principalmente di viaggiare nella Galassia e di farsi alleati i popoli più pacifici e talvolta combattere contro quelli ostili. Potrete esplorare la Galassia grazie a un'interfaccia guidata dal mouse, e potrete zoomare sulle singole stelle. Muovendovi verso una stella noterete un simbolo colorato che indica la "famiglia" di appartenenza. Ogni Starlord ha un colore e lo scopo che avete è proprio quello di diffondere il colore, diventando sempre più potente. Dovrete anche scoprire i prodotti di ciascuna stella e comprare armi e beni di consumo, curando costantemente le vostre risorse. C'è anche la possibilità di assoldare dei mercenari, ma attenzione: non sono il massimo dell'affidabilità e potrebbero abbandonarvi. Il computer vi fornirà una lista completa degli archivi delle famiglie e dei pianeti, in modo da permettervi di creare un'interruzione nelle loro linee di rifornimento. Un pianeta potrebbe esser molto ricco di risorse ma ben difeso dai guerrieri di uno Starlord: potrete leggere molte statistiche interessanti riguardanti ogni aspetto del gioco e usare, poi, il vostro potere e le vostre risorse in modo intelligente e efficace.

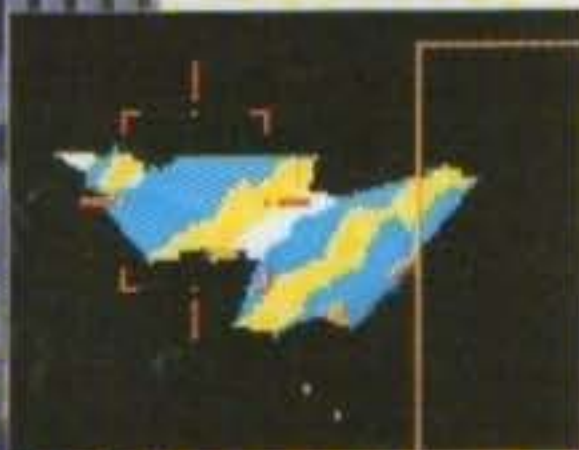
Il gioco è stato ideato da Mike Singleton che ha lavorato ad altri titoli del calibro di *Flames of Freedom* e *Midwinter*. Il gioco è in progetto da ben sei anni e sono state soltanto le limitazioni delle macchine del periodo in cui è stato ideato che lo hanno ritardato per così tanto tempo.

Potrebbe essere descritto come un gioco d'azione strategica futuristica basato sulla pura fantascienza. Ha alcuni elementi di *Elite* ma è molto più sofisticato. La Galassia comprende più di cento stelle, quindi la missione è veramente difficile. Per la vostra scalata al potere potrete chiedere l'aiuto di altri Starlord, pagandoli per i loro servigi. Naturalmente questo vale anche per voi, che potete guadagnare un po' di soldi accettando alcune missioni. Gli Starlord hanno delle caratteristiche generate dal computer che governano la loro personalità, le loro statistiche e i tratti generali: possono essere servili, aggressivi, avidi, generosi o caratterizzati da particolari tratti di famiglia. Gran parte del gioco consiste nel capire le personalità degli altri personaggi e cercare di prevedere come si comporteranno. Il gioco richiede al giocatore un certo grado di abilità nel prendere decisioni nelle battaglie e molta diplomazia. Naturalmente è anche possibile espandere i propri domini in altro modo, dato che una "Starlady" dà l'opportunità di avere una famiglia più numerosa quando avete bisogno di governare un pianeta con un nuovo leader.

Il gioco sembra una specie di sparatutto spaziale, all'inizio, ma dopo un poco ci si accorge che è molto di più. In battaglia c'è un'opzione che permette di prendere il controllo totale o di lasciare tutto nelle mani del computer. Commerciare e interagire con molte razze aliene, assimilare la loro energia, costruirsi un impero in modo lento ma sistematico è il modo migliore per vincere in un titolo che non è soltanto un semplice gioco graficamente molto ben realizzato, ma che offre tanti stili diversi, molto complessi e che si assicurerà l'attenzione di una grossa fetta di videogiocatori.

No, non è 2001, e nemmeno Elite?... Starlords ha richiesto anni luce per essere realizzato, ma i risultati sembrano vedersi...

Derek Dela Fuente

http://www.oldgamesitalia.net/

GAME BOY IL DIVERTIMENTO INFINITO DELLA BIT GENERATION

TURTLES 2

il pazzo ritorno delle Ninja mangia pizza!

TARTARÙGATI CON 2 MEGA DI MEMORIA IN PIÙ. GRAFICA, EFFETTI, SUONO ED EMOZIONI SI MOLTIPLICHERANNO PER IL DIVERTIMENTO.

"PIZZA TIME"

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES II BACK FROM THE SEWERS

KONAMI

GAME BOY

Il ritorno delle Tartarughe Ninja!

DISPONIBILE ANCHE SU NES

Nintendo GAME BOY™

- **2** MEGA DI MEMORIA
- **6** LIVELLI DI GIOCO
- **G**RAFICA SUPER E GRANDI SPRITES
- **S**UONO IPER CON SINTESI VOCALE
- **4** NINJA CON DIFFERENTI CARATTERISTICHE E ARMI

GAME BOY IL DIVERTIMENTO INFINITO DELLA BIT GENERATION

GIG

Controlla che ci sia il marchio **GIG**, avrai così la certezza di avere prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, la garanzia totale e la possibilità di iscriverti al mitico Club Nintendo.

Nintendo®

IL NUMERO UNO NEL MONDO

BRIAN FARGO E ALAN PAVLISH

Derek Dela Fuente ha intervistato per voi il presidente e uno dei maggiori produttori/programmatori della casa di Lost Vikings. Vediamo come è cambiata l'industria dei videogiochi secondo questi esperti del settore e quali sono i loro piani per il futuro.

BRIAN FARGO

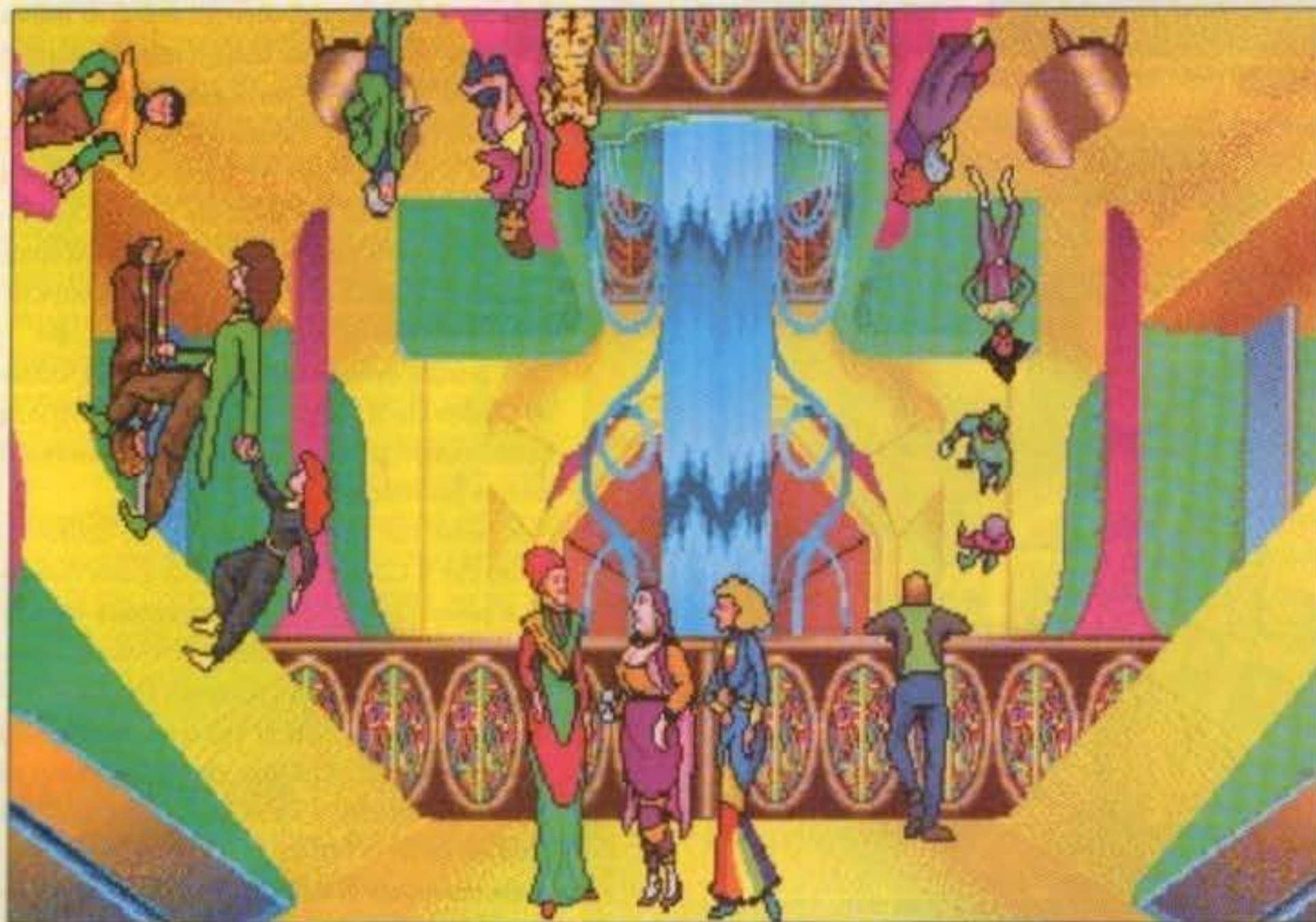
L'Interplay sta per celebrare il suo decimo anniversario. Quali sono i principali cambiamenti che avete notato, nell'industria del computer?

Noi siamo passati da un team principale a un grande studio di impiegati specializzati. Un tempo una singola persona lavorava sull'idea generale di un gioco, mentre oggi ognuno si specializza su un aspetto. Vale per la Interplay come per l'industria videoludica in generale. Un tempo la persona che aveva l'idea lavorava alla programmazione, alla grafica e talvolta anche alla musica; potevano anche non esserci effetti sonori nel programma. Ora quel modello di lavoro non si presenta più o se lo fa si tratta di un'eccezione: *Tetris* è l'esempio del lavoro e dell'idea di una singola persona. Questo è uno dei principali cambiamenti.

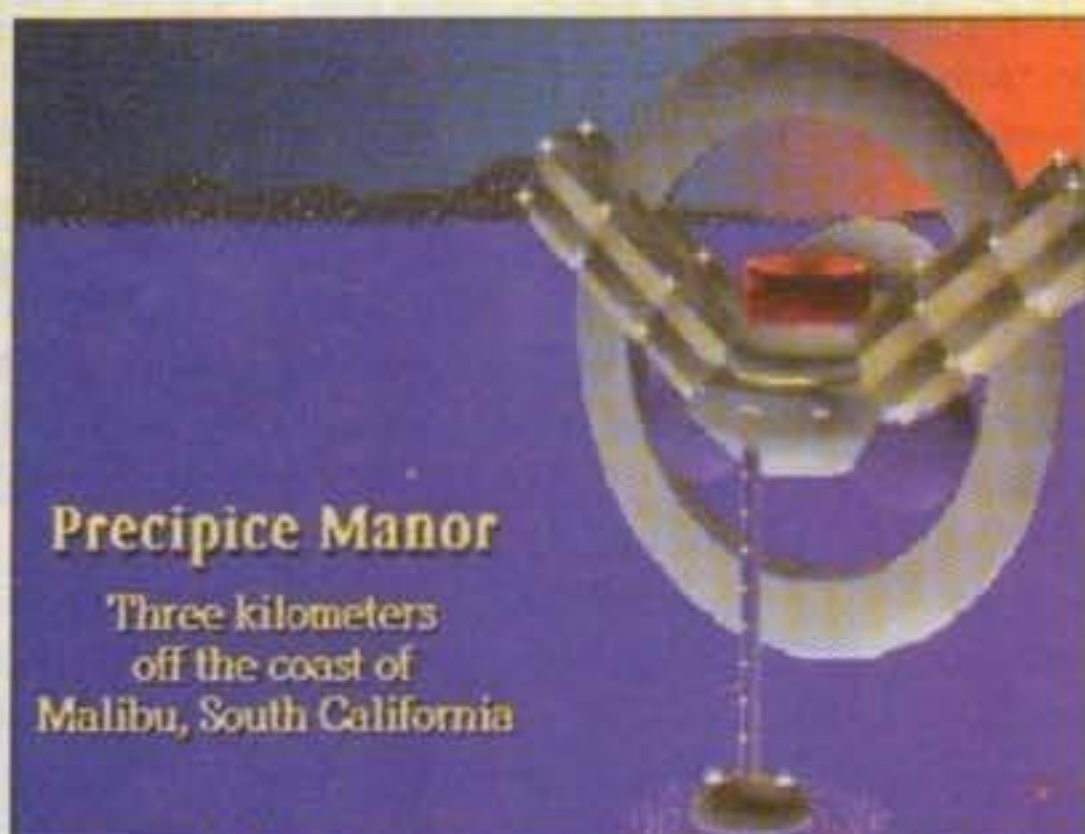
Ora vi occupate di molti formati per computer e console: c'è una macchina che "domina" le altre o, in genere, cercate di progettare un gioco in modo che possa girare sul maggior numero possibile di formati?

Cerchiamo di progettare giochi che possano portare un sistema ai suoi limiti; se ci riusciamo passiamo a un'altra macchina. Ci sono giochi su SNES che non vedrete mai su PC e viceversa. La stessa regola si può applicare alle nuove macchine, come il 3DO o il CD ROM: cerchiamo sempre di spingere una macchina al massimo delle sue possibilità. Non ho preferenze per una macchina in particolare fra quelle su cui lavoriamo: quando gioco penso al mio stato d'animo... Se sono serio cerco un gioco per PC, se voglio divertirmi e cercare un po' di humour per una pausa gioco un titolo per console.

Quali difficoltà avete incontrato nell'acquistare i diritti per Star Trek e che tipo di rapporto (se esiste) avete avuto con i proprietari della licenza? Avete creato degli scenari basandovi sugli episodi TV o sui film?

È stato molto difficile ottenere i diritti, ci siamo riusciti tramite la Konami. Al principio non saremmo nemmeno riusciti a parlare con quelli della Para-

Fuzzbox, un nuovo titolo Interplay. I personaggi si stanno divertendo nella stanza a zero-g.

http://www.oldgamesitalia.net/

Una scena animata tratta da Fuzzbox: la grafuca è semplice ma nitida e pulita.

Jimy Hendrix, Elvis Presley, Jim Morrison, Janis Jopin, Boß Marley e chi più ne ha più ne metta... sono i protagonisti di Fuzzbox, il nuovo gioco Interplay.

mount. La licenza era della Konami: noi andammo da loro e dicemmo che ci piaceva molto il concetto di Star Trek e chiedemmo loro se potevamo sviluppare un gioco Nintendo per la Konami chiedendo in cambio la possibilità di cessione di diritti per la creazione di una nostra conversione per computer. Abbiamo fatto un ottimo lavoro per la console e abbiamo scritto un gioco per computer: due grandi successi. A questo punto andammo alla Paramount e dicemmo loro di essere dei bravi sviluppatori, illustrando i nostri precedenti successi. Chiedemmo loro di lavorare assieme e accettarono.

Nel primo gioco di *Star Trek* il concept non era basato su un singolo episodio: abbiamo piuttosto cercato di catturare lo spirito generale della serie. Alcuni hanno detto che abbiamo creato un simulatore di telefilm di *Star Trek*, piuttosto che un gioco, ed è proprio quello che volevamo realizzare. Ecco perché i giochi sono presentati in un formato "episodico": il giocatore finisce un episodio e comincia il successivo, e poi il successivo, ecc. È un concetto di gioco molto importante che abbiamo sempre tenuto d'occhio. Abbiamo preso alcuni episodi che ci sono piaciuti particolarmente e abbiamo basato il background del gioco su di essi. Harry Mud è un personaggio che ci è piaciuto moltissimo e compare in alcuni dei nostri episodi, anche se nella serie televisiva era presente solo in uno. In effetti abbiamo progettato ogni episodio su un altro e ognuno dei nostri è diverso da quello originale della serie televisiva.

Vi state muovendo decisamente anche nella direzione del CD. Pensate che sarà il media principale degli anni '90?

Senza dubbio. Che sia un CD o un Laser Disk, ci sarà sicuramente qualche sorta di supporto di immagazzinamento di massa. Penso che leggere dialoghi e messaggi sullo schermo non sia molto eccitante: la gente vuole ascoltare e guardare la grafica, e possiamo progredire in questo solo su un supporto del genere. Con queste possibilità di memoria possiamo infondere più emozione in un gioco, creando un impatto più forte.

Parlando del 3DO: quali sono gli aspetti di questa macchina che vi hanno maggiormente colpito? Produrrete molti giochi per questa piattaforma?

Pensiamo che questo sistema sia realmente multimediale e che occuperà un posto nel salotto del pubblico. Speriamo che anche chi non si è mai interessato a queste cose veda questa macchina come qualcosa di nuovo e di eccitante, che si accosti a esso e che lo renda un'unità standard in ogni casa.

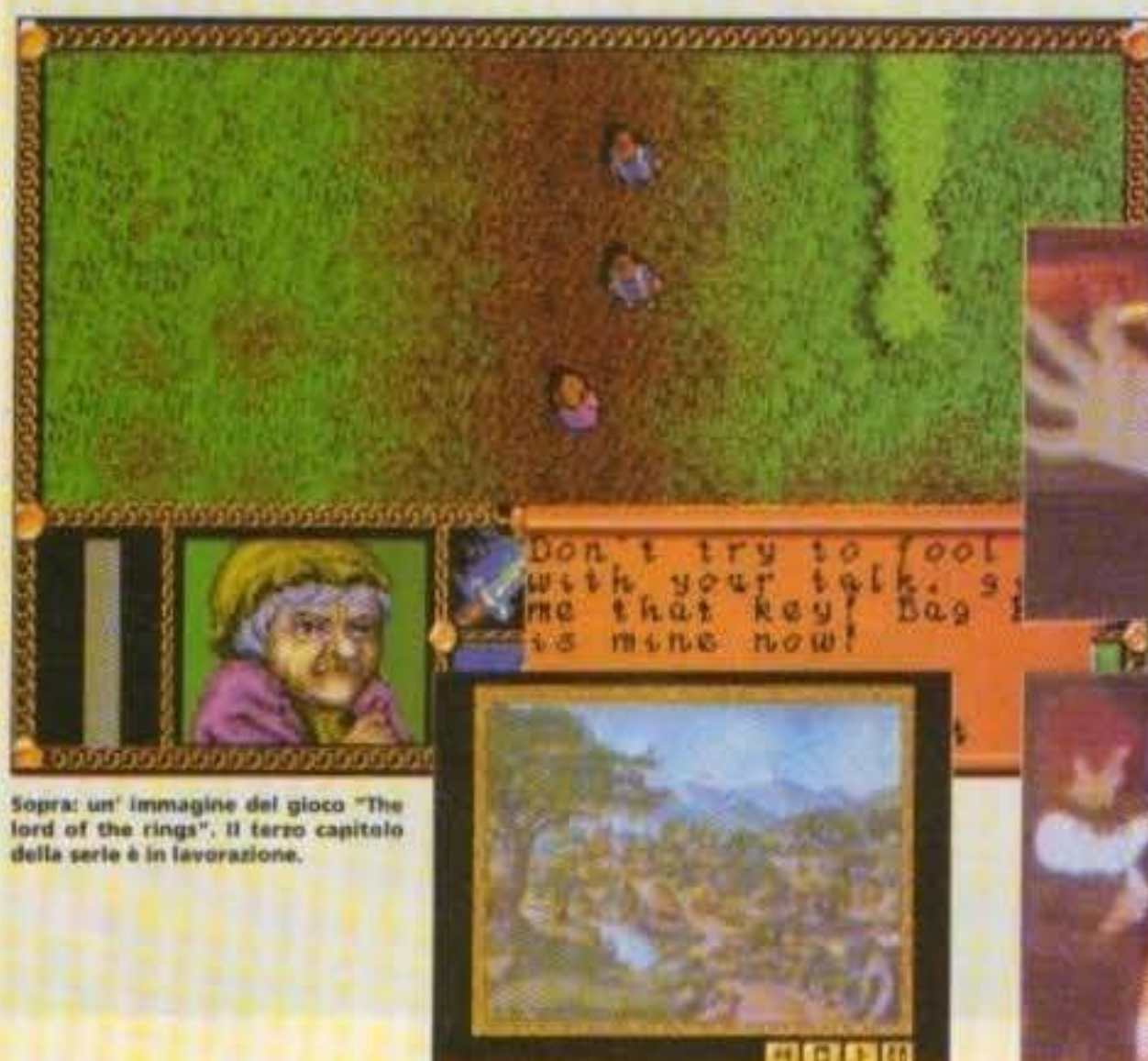
Cosa pensate della attuale scena computer/console? Credete che il CD sia l'innovazione definitiva in questo campo (a parte l'inserimento di processori sempre più veloci)?

Non penso che esista un'innovazione definitiva. Penso che il CD stia andando nella giusta direzione e penso che il passo successivo sarà qualche supporto di immagazzinamento di massa ad accesso random, valido sia per computer che per console. Si sentirà la necessità di una certa compatibilità tra i due formati. Abbiamo già i CD presenti su tutte le piattaforme e spero che questa tendenza continui anche in futuro.

Avete intenzione di muovervi su generi diversi, come titoli multimediali, simulatori di volo, ecc.?

Come avrete notato non siamo una compagnia che

http://www.oldgamesitalia.net/

Sotto: Due immagini tratte dal film "Il signore degli anelli" di Ralph Bakshi, ispirato all'omonimo libro di J.R.R. Tolkien, che usava tecniche di animazione rotoscoping.

Sopra: un' immagine del gioco "The lord of the rings". Il terzo capitolo della serie è in lavorazione.

produce un solo tipo di titolo e non riusciamo a rientrare facilmente nelle categorie; potete contare sul fatto che, se dovessimo realizzare un buon modello per un simulatore di volo, lo produrremmo. Non siamo il tipo di casa di software che cerca continuamente di espandersi e, per esempio, fa uscire trenta titoli quest'anno e quaranta l'anno prossimo. Cerchiamo di focalizzare i nostri sforzi su cinque o sei titoli l'anno e di produrre il meglio per il pubblico.

Pensate di usare od ottenere altro materiale per giochi per computer basati sulle storie di Tolkien come *il Silmarillion, i Racconti Incompiuti, il Cacciatore di Draghi*, ecc.?

No, non abbiamo progetti del genere. Stiamo lavorando a *The Lord of the Rings 3* e pensiamo di poter far uscire un quarto episodio. Pensiamo di esplorare parti della Terra di Mezzo che sono state appena accennate; dovrebbe essere interessante.

Non andiamo in giro in cerca di titoli: all'Interplay amiamo molto Tolkien, per questo abbiamo deciso di lavorare sulle sue opere. *Castles* mi è stato ispirato da una serie alla TV che parlava della costruzione e dell'importanza sociale dei castelli. Dicevano che non si trattava semplicemente di edifici ma di vere e proprie "macchine da guerra". A sentire quelle parole mi è scattato qualcosa nel cervello e mi è venuta un'idea su *Castles*. Non sappiamo mai da che parte arriverà l'ispirazione per un gioco. Può venire dalla TV, dall'ascolto di un brano musicale, a volte ci ispiriamo anche ai giochi prodotti dagli altri. Questo è tutto.

ALAN PAVLISH

Vorresti raccontarci qualcosa dei giochi a cui hai lavorato in passato e del tuo lavoro?

Ho cominciato a lavorare in questo settore circa dodici anni fa, come programmatore su un Apple II+ ma ho scritto giochi anche per Vic 20, Commodore 64 e Atari 2600. Circa cinque anni fa ho scritto un gioco intitolato *Wasteland* che ha riscosso un notevole successo negli Stati Uniti. Ultimamente ho completato la conversione di *Out of this World* (più conosciuto sotto il nome di *Another World*) per Macintosh. In tutto ho scritto (o ho aiutato a scrivere) più di venti giochi diversi.

Da quando sono diventato un produttore il primo progetto che mi è stato assegnato è stato convertire *Another World* per Super Nintendo. Ho anche prodotto *The Lost Vikings, Rock'n'Roll Racing, The Lord of the Rings* e *Robocop vs Terminator*... Alcuni di essi devono ancora uscire.

Il mio lavoro di produttore consiste nel controllare tutto lo sviluppo di un titolo. Giusto per elencare alcuni dei miei compiti: devo pensare al concept del prossimo gioco, riunire le persone giuste per realizzarlo, aiutarle nel design, controllare lo sviluppo per assicurarmi che proceda secondo le tappe prestabilite, supervisionare il manuale e talvolta occuparmi della confezione. Non sono soltanto un produttore, ma anche un direttore. Faccio molto di più che assicurarmi che il gioco venga finito, controllando il design, la grafica e la programmazione. L'esperienza che mi viene dal mio ruolo di programmatore mi ha aiutato moltissimo nei miei compiti da produttore.

***The Lost Vikings* è stato convertito su molti formati, sotto il tuo controllo. C'è una macchina in particolare che usate per lo sviluppo principale o lavorate simultaneamente sia su computer che per console?**

The Lost Vikings è stato scritto prima per SNES. Il codice è stato scritto usando un PC e dopo ogni compilazione del programma abbiamo trasferito i dati sullo SNES per testare il gioco. Non tutti i giochi vengono sviluppati su SNES, comunque. *Another World*, per esempio, è stato scritto originariamente su Amiga. Non importa, in realtà, su quale piattaforma un gioco venga scritto prima: tutte le conversioni hanno i loro particolari problemi.

Recentemente abbiamo visto alcuni giochi davvero brutti per SNES. Quali sono le caratteristiche di *The Lost Vikings* che vi hanno soddisfatto maggiormente?

Oh, mio dio... Ce ne sono talmente tante che non saprei da che parte incominciare [sorride]. Direi che le caratteristiche fondamentali sono lo humour, la giocabilità, il controllo, la grafica, il sonoro, ottimi livelli e rompicapo. Altri elementi, meno vistosi, che abbiamo inserito nel gioco sono la consistenza del sistema di controllo e il design dei livelli, un feedback immediato, l'esplorazione, la risoluzione dei rompicapo e le personalità dei personaggi (sia quelli principali che i nemici). Ci sono certi elementi di design che pensiamo facciano la differenza tra un buon gioco e un grande gioco. Abbiamo cercato di tenere ben presenti questi elementi, durante lo sviluppo, e speriamo di essere riusciti a creare un grande gioco.

Il gioco contiene molte idee, interazione, combattimenti, azioni evasive. Era il vostro obiettivo fin dall'inizio, quello di dare al gioco una presentazione così arcade?

Originariamente volevamo realizzare un gioco arcade d'azione con molti rompicapo. Volevamo impegnare il giocatore nelle azioni arcade mentre pensava a come risolvere gli enigmi, non semplicemente farlo saltare qua e là a colpire i nemici. Ci sono altre qualità che abbiamo inserito nel giocoti faccio un paio di esempi: molti personaggi diversi con caratteristiche personali e un design dei livelli che dà un senso di gratificazione al giocatore ogni qual volta ne supera uno).

A cosa lavorerete nel prossimo futuro?

Abbiamo in cantiere *Robocop vs Terminator* per SNES, NES e Game Boy, *The Lord of the Rings* e *Rock'n'Roll Racing* per SNES, *Vikings* per PC e Amiga e alcuni altri che devono rimanere un segreto.

Quali sono i giochi per console più giocati dai ragazzi della Interplay (a parte i vostri, ovviamente)?

Street Fighter 2, principalmente, non riusciamo a smettere di giocare. Altri che sono stati giocati a fondo sono *Flashback, Star Wars, Mickey Mouse, Tiny Toons*... Prendiamo un sacco di giochi, ma non ce ne sono molti che vale davvero la pena giocare a lungo. Posso dire con certezza quando stiamo per far uscire un bel titolo da quanto a lungo la gente lo giochi in ufficio. Da questo punto di vista, uno dei più diffusi attualmente è *Rock'n'Roll Racing*, che verrà presto distribuito. Penso proprio che sarà un successo.

Derek Dela Fuente

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERVISTA A AL LOWE

Il nostro amico Derek dela Fuente è andato a fare quattro chiacchiere con il papà di Leisure Suit Larry, ormai già avviato al sesto episodio delle sue improbabilissime, ma esilaranti, avventure.

Pochi giochi d'avventura possono vantare tanta fama internazionale quanto quella di *Leisure Suit Larry*; dopotutto stiamo parlando di un personaggio che ha dato vita a ben cinque episodi a lui dedicati (anche se il quarto non lo abbiamo mai potuto giocare...), mentre il buon vecchio Guybrush Threepwood (protagonista di *Monkey Island*) si è finora limitato a due. Sentiamo cosa ha da dirci il creatore di una simile leggenda

Come sei entrato nell'industria dei computer? Ero un piccolo bambino di colore... Quanto alla lontana vuoi che la prenda? Facevo l'insegnante di musica alle scuole superiori e dirigevo una banda. Insegnavo Jazz, musica da banda e musica orchestrale agli studenti di una scuola della California. Successivamente divenni amministratore scolastico. Il distretto scolastico aveva un computer e i responsabili furono tanto pazzi, quando si accorsero del mio interessamento, da darmi una password. Cominciai a scrivere dei semplici programmi in Basic; ero un autodidatta integrale. A quel tempo non c'era un vero entusiasmo per il fenomeno dei computer, era tutto molto nuovo. Avevo un amico che conosceva qualche nozione di programmazione e imparammo insieme.

Quando i primi Apple II divennero popolari mi resi conto che dovevo assolutamente acquistarne uno. Non sapevo perché, né a cosa mi sarebbe servito, ma lo desideravo ardentemente. Convinsi mia moglie a lasciarmi spendere un intero stipendio mensile per comprarmelo, promettendo che l'avrei fatto fruttare... E ho mantenuto la promessa!

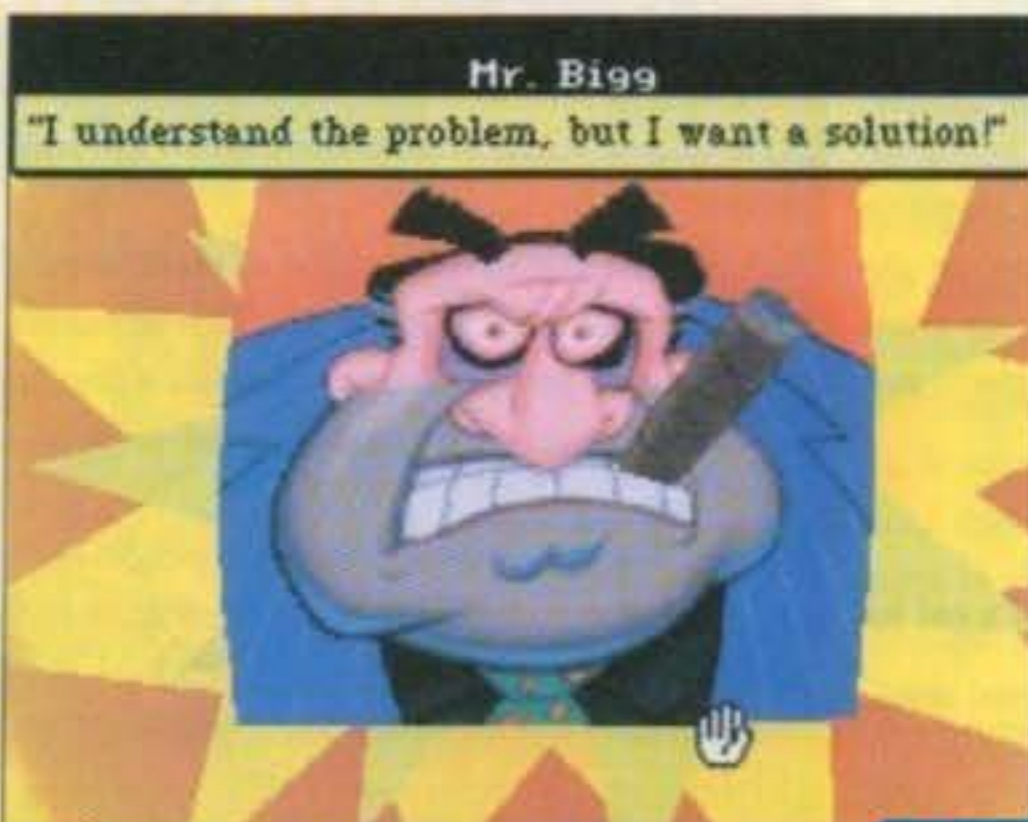
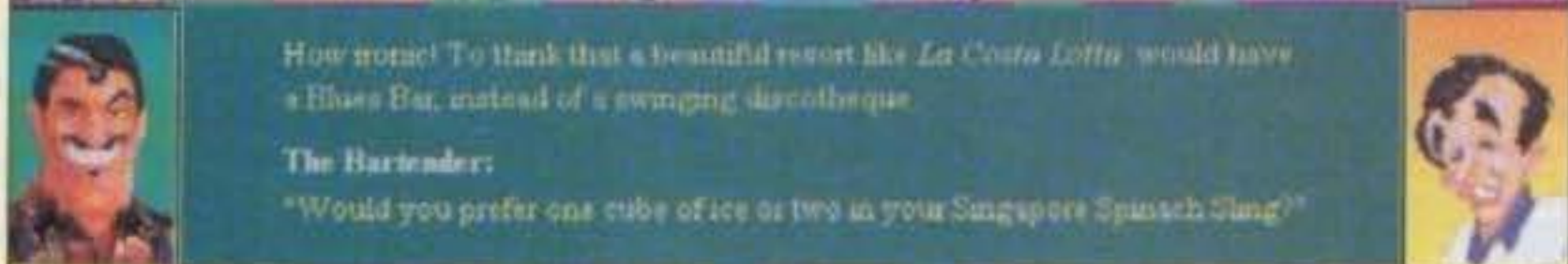
Quindi non hai mai immaginato la gloria che ti stava aspettando nel tuo futuro?

Per niente. A quei tempi non c'era nessun mercato per i giochi su computer... Parlo di più di quindici anni fa. Quando comprai il mio Apple II comprai anche alcuni giochi della Sierra-on-Line, anche perché era praticamente l'unica casa che produceva giochi. Cominciai scrivendo (commercialmente) alcuni programmi di applicazione (database, ecc.), nel mio tempo libero. Andai a una fiera dell'informatica e mi resi conto di quanto primitivi fossero i giochi educational; sapevo di poter fare di meglio e di poter creare qualcosa di un po' diverso da quello che avevo visto. Quando Ken e Roberta Williams videro i miei prodotti, penso che dissero qualcosa tipo "Ehi, sono un po' come i nostri!" (che è un grande onore), e si offrirono di vendere i miei giochi sotto il marchio Sierra. Questo mi permise di trascorrere più tempo a lavorare sui miei titoli. Vendetti tutti i diritti e loro continuarono a vendere i miei giochi per altri otto anni!

Tutti associano il tuo nome ai giochi della serie di *Larry*. Pensi che il merito sia tuo, del tuo demenziale senso dell'umorismo, o è più basato su qualcun'altro di tua conoscenza?

Larry saltò fuori da un altro gioco scritto molto tempo prima su un Apple II: il titolo era *Softporn*, e si trattava di un gioco esclusivamente testuale. Fu l'unico gioco testuale mai pubblicato dalla Sierra. Lo distribuirono soltanto per un anno... Penso che per l'epoca fosse troppo scandaloso, inoltre era facilmente piratabile. Non riuscirono a venderne molte copie. A quell'epoca c'erano ben 100.000 Apple II in giro, e la Sierra riuscì a piazzare soltanto 25.000 copie... Capirono che il resto degli utenti ce l'aveva già piratato e lo ritirarono dagli scaffali. Quando ci associammo alla Disney insistettero che, a partire dalla scomparsa di *Softporn* dal mercato, l'immagine della Sierra fosse più "pulita". Io scrissi *Winnie Pooh* e *Donald Duck's Playground*... Quando il contratto terminò pensammo di non rinnovarlo.

Stavamo cercando delle nuove idee e, visto che *Softporn* aveva riscosso un discreto successo, Ken Williams suggerì di trasformarlo in un'avventura grafica.

Io, sinceramente, non pensavo che avremmo potuto rendere lo spirito di quel gioco graficamente... Era la storia di un tipo che cerca di "cuccare" tre ragazze... Era stupido, e rispecchiava un certo spirito degli anni '70. Pensavo che i tempi fossero cambiati e che l'utente medio esigesse dei giochi più sofisticati. Pensammo, allora, di infilare in quello scenario un vero protagonista... Già l'idea cominciava a interessarmi di più. Creai una specie di parodia vivente, tanto fuori dal mondo da

Come in ogni cartone animato che si rispetti, anche in *Leisure Suit Larry V* i cattivi possono subito essere identificati grazie al loro aspetto truce. Anche per *Larry VI* Al Lowe si propone di restare fedele al look "cartoonesco".

Qui a sinistra potete ammirare un'immagine esclusiva di *Leisure Suit Larry VI*, come vedete i discorsi fra i vari personaggi non coprono più le immagini principali dell'avventura, che uscirà anche in formato Windows. Nella pagina d'apertura: una delle splendide bambole di *Larry VI*.

essere perfettamente in linea con *Softporn*, un perfetto personaggio da anni '70. Penso che il colpo di genio si possa far risalire a una riunione in cui, dopo che ebbi descritto il protagonista, un altro ragazzo disse: "Ehi, è un po' come quel tipo che lavora qui!". Poi fece il nome del ragazzo, un tipo untuoso e viscido che andava a raccontare a tutti delle sue ultime conquiste... Ridemmo tutti. Il nome del ragazzo era Gary, ma io ne cambiai il nome in Larry perché suonava meglio (era più poetico) e, a causa del mio amore per la musica, specialmente per il Jazz, conoscevo l'espressione "Lounge Lizard" (cioè "gigolò", NdT); dato che, in quel periodo, tutti i giochi erano ambientati in un mondo fantasy, pensai a un titolo come "Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards". Era un bel titolo, molto lungo (in un periodo in cui i titoli erano decisamente corti), così passò.

Tu programmi, produci e fai il designer. In quale ordine compili un programma? Hai un sistema predefinito?

Mi metto in isolamento completo. Metto giù tutte le idee imbarazzanti e divertenti che mi vengono in mente; si tratta di un lavoro molto solitario, come scrivere un libro: devi prendere nota di tutte quelle cose che ti passano per la testa. Dopo aver fatto questa lista (in genere molto lunga) cerco di estrapolarne le idee più interessanti. La maggior parte del tempo dedicato a un progetto la spendo correndo dietro a idee che si rivelano false piste, vicoli ciechi...

Quando ho scelto tutte le idee di base, faccio una riunione con il mio team e le illustro loro, un po' come in un film... Dopodiché torniamo allo scenario di base e cerchiamo di approfondirlo: qui spiego loro quale sarà la "storia" generale del gioco. Questa parte necessita di una o due ore di discussione. A questo punto facciamo una pausa e lascio il tempo al team di pensare a quello che ho detto e di leggere la documentazione (che può essere lunga anche 50 pagine) che ho scritto al riguardo, in modo che possano trovare eventuali errori o incongruenze nella storia. Poi si torna in riunione e ci si siede, si mangia e si procede attraverso tutto il concept di gioco... Questa seconda fase può richiedere anche un'intera giornata. Per la prima volta, a questo punto, tutte le mie idee vengono commentate dal mio team, dai grafici, ecc., ed è il momento in cui viene assemblata insieme una prima, solida idea di concept generale del gioco. Decidiamo anche chi si prenderà le responsabilità di realizzare le animazioni, la grafica, ecc. assegnando le parti da sviluppare, in modo che possano essere migliorate, cancellate o rimpiazzate. Mi piace molto questa fase di "brainstorming" in cui ognuno di noi espone le sue idee, basate su quella semplice lista scritta da solo in una stanza. La mia fortuna è di essere circondato da un grande team che lavora sulla mia stessa lunghezza d'onda.

A questo punto i miei collaboratori stanno cominciando a programmare e a disegnare la grafica del gioco. Finita questa parte mi riunisco con i grafici e i programmatori per esaminare tutto il lavoro. I programmatori cominciano a modellare lo scheletro essenziale del programma, mentre i grafici cominciano disegnando dei semplici schizzi. Si comincia anche a parlare delle animazioni... Si tratta di un lavoro separato da quello degli altri grafici che disegnano, soprattutto, i background. Viene compilata una lista di tutte le animazioni necessarie alle varie scene, poi torniamo di nuovo a riunirci e a parlare dei progressi, rifinendo gli schizzi a matita finché non sono abbastanza accurati da poter essere usati (come background) nel programma attraverso l'utilizzo di programmi di grafica. È all'incirca a questo punto della lavorazione che cominciamo con la musica e gli effetti sonori. Questi passi vengono fatti prima che la maggior parte del programma venga effettivamente scritto. Il passo successivo è quello di incastrare insieme tutte le animazioni, blocco per blocco, cercando di terminare un'area prima di cominciarne un'altra. Dovremmo avere uno scenario completo di disegni a matita in cui poterci muovere. È, quindi, compito del programmatore concentrarsi su una singola stanza o una locazione particolare, sistematicamente. Dopodiché è solo un problema di rifiniture.

Era opinione comune, nell'ambiente, che tu fossi stanco di Larry... Come mai, allora, un *Larry 6*?

Abbiamo deciso per un sesto episodio semplicemente perché le vendite del quinto sono state notevoli e c'era una grande domanda per un simile prodotto. Posso dire, già ora, che *Larry 6* sarà molto più difficile del suo predecessore. *Larry 5* si giocava quasi da solo e io me ne prendo la piena responsabilità. Ho va-

L'introduzione dei giochi di Al Lowe è sempre spassosissima da ammirare. Si va dal protagonista che incolla il manifesto del proprio gioco (sopra), al fantastico Karaoke presente nel recentissimo Freddy Pharkas (a lato).

http://www.oldgamesitalia.net/

lutato erroneamente le differenze implicite in un'interfaccia a "punta e clicca". Penso che nemmeno Roberta abbia capito di quanto questo genere di interfaccia, contrariamente a quella classica in cui il giocatore deve scrivere sulla tastiera, renda facile un gioco.

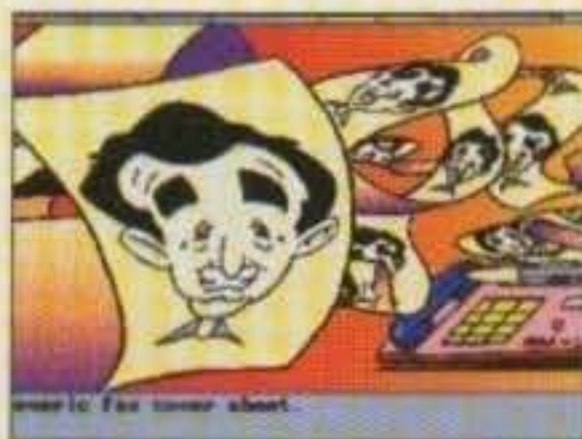
Stiamo inserendo qualcosa di davvero diverso in Larry 6, qualcosa che nessuno ha mai visto in nessun altro gioco. Il gioco usa grafica digitalizzata per gli esterni, ma disegni alla cartone animato per gli edifici, in modo da creare mondi bizzarri e impossibili. Le foto sono di elementi come il cielo, le piante, ecc... Sono davvero orgoglioso di questo look unico e singolare. Abbiamo anche creato una nuova interfaccia che perfeziona quella standard a "punta e clicca" della Sierra: ci ho lavorato davvero molto duramente. Una delle cose che non mi piacevano delle altre interfacce era che lo schermo veniva coperto da tutti i pannelli di controllo del gioco. Vedi una bella grafica di sfondo, un personaggio ben disegnato che si muove e poi... Le facce dei dialoghi, le frasi e l'inventario degli oggetti li nascondevano. Ho realizzato un'interfaccia che vi sorprenderà davvero.

***Larry 6* sarà molto osceno? Avete qualche forma di censura all'interno della Sierra?**

Sono io ad avere una censura interna. La mia sensibilità mi suggerisce che, se mostrassimo un nudo integrale, il divertimento ne risentirebbe molto. Con la pornografia è difficile, quasi impossibile, essere divertenti. Io cerco di creare giochi simpatici pieni di doppi sensi, ammiccamenti, insinuazioni... Ecco perché non abbiamo usato grafica digitalizzata: non appartiene al reame dei cartoni animati. La gente si diverte e ride di e con Larry... Per due dollari potete comprarvi un vero film sexy, se questo è ciò che volete... Non è ciò che voglio io.

L'industria è cambiata molto negli ultimi anni. L'avvento del CD-ROM cambierà il modo che avete di lavorare e creare giochi, soprattutto riguardo alla capacità di immagazzinamento di dati molto meno restrittiva?

Assolutamente sì. Le cose procedono sicuramente nella direzione giusta. Ci sarà un *Freddy Pharkas* CD. Il problema si pone quando un CD da 600 Mbyte non sembra più tanto grande... Le voci digitalizzate, la musica e gli effetti sonori si mangiano un sacco di spazio. Quello che vedo (e che abbiamo visto con 7th Guest) è un uso del CD doppio... Penso che avrebbero potuto usare ancora più dati. Lo spazio per i dati non sembra poi così grande. Abbiamo aspettato per anni un reale avvento del CD... Ora stiamo seriamente discutendo se sviluppare esclusivamente su CD e, se possibile, far uscire una versione su floppy solo in seguito... Il floppy diventerebbe una versione "minore" del gioco. Penso che nel futuro useremo questo tipo di formati.

Dando un'occhiata intorno, sembra che molte altre case di software stiano copiando il metodo Sierra, fino all'interfaccia e al tipo di storie e di formula. Cosa ne pensi?

Il buon Larry è stato anche protagonista di una spassosissima serie di utility. Le *Laffer Utilities* consentivano di svolgere la maggior parte delle mansioni necessarie in un ufficio secondo lo stile scanzonato dei giochi di Al Lowe.

Penso che mi importerebbe se ci fosse molta gente che riesce a fare dei giochi splendidi con bellissime storie: se vedessi che usano la nostra interfaccia o le nostre idee mi arrabbierei, ma non vedo nulla di una certa qualità, nel panorama attuale. Penso che sia il più alto grado di lusinga, perché questa gente pensa di non poter fare niente di meglio dei nostri prodotti. Ho passato tutto gennaio a giocare ad altri titoli, per avere una visione più globale del panorama, dopo aver lavorato così duramente per *Freddy*. Queste osservazioni mi hanno fatto capire perché i nostri giochi sono così famosi. C'erano davvero un sacco di giochi che non avevano il nostro livello di qualità... Non voglio sembrare presuntuoso ma non avevano la finezza e il grado di dettaglio che hanno i nostri, inoltre c'erano molte cose che, personalmente, io non avrei permesso uscissero in uno dei miei titoli: sbagli, errori grammaticali... Penso di essere molto fortunato a lavorare per la Sierra: hanno creato per me un grande sistema di gioco per scrivere le mie storie e divertirmi.

I tuoi titoli appariranno mai su 3dO?

(Ride) ...Ovviamente.

Derek Dela Fuente

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERVISTA A

STEVE BAK

In questa intervista esclusiva Steve Bak della Victordean parla di James Pond 3, della situazione del mercato ,e dei suoi progetti futuri. Cosa ne dite di un gioco del calcio basato sull'universo di Robocod?

Come è nato il tuo interesse per i computer? E quando hai deciso di iniziare a programmare giochi? Lavoravo in miniera, e in un incidente di lavoro mi ruppi un dito. Un mese dopo iniziò il famoso sciopero dei minatori che durò per un anno intero. È stato allora che ho iniziato a programmare. Fino a quel momento la vita del minatore mi aveva assorbito completamente, fin da quando avevo abbandonato la scuola a 16 anni. Iniziai a interessarmi ai computer perché ero un frequentatore abituale delle sale giochi. Trascorrevo tutto il mio tempo libero spendendo lo stipendio in giochi come *Scramble*, *Defender*, *Pac Man* e *Donkey Kong*. Non appena mi arrivò in casa il mio primo computer decisi che avrei impiegato il tempo più costruttivamente se avessi scritto da me i miei giochi.

Quali sono stati i cambiamenti più grandi avvenuti nell'industria da quando hai iniziato la tua attività (dando per scontato, naturalmente, l'aumento della potenza delle macchine)?
L'industria è ora controllata da tizi in giacca e cravatta. Quando iniziai a programmare, molta gente scriveva i suoi giochi a casa sua. Detto questo, si lavora molto meglio adesso rispetto ad allora. Molte cose sono progredite, e occorrono molto più tempo e denaro per produrre un gioco di buona qualità. *James Pond 3*, per esempio, richiederà in tutto due anni di lavoro. Il supporto e i finanziamenti di una società più grande sono indispensabili. Se un programmatore oggi decidesse di scrivere da solo il proprio gioco, gli ci vorrebbero quattro anni per finire, e per allora il gioco probabilmente sarebbe obsoleto. Inoltre i programmatori devono avere talento e imparare tutto da soli. Lavorare insieme ad altri è quindi un ottimo modo per condividere le proprie esperienze e crescere insieme.

Un altro problema è che l'equipaggiamento tecnico richiesto per produrre un gioco oggi è costosissimo. Per esempio, il minimo indispensabile per *James Pond 3* costa oltre 5000 sterline.

La creazione di *James Pond 3* costerà in tutto 100.000 sterline, e due anni di lavoro. Attualmente ci stiamo lavorando da 18 mesi.

Considerando le macchine oggi disponibili sul mercato, console incluse, cosa pensi dell'Amiga, e del PC?
Mi lascio trasportare dalla corrente. Non mi piace guardare troppo al futuro. Macchine come il 3DO, il Konix e tutto il nuovo hardware sono solo passi avanti rispetto alla situazione attuale. Credo che macchine come l'Amiga tramonteranno difficilmente. Il mercato delle console è altrettanto importante. Non ho ancora visto il 3DO, ma sono convinto che macchine basate sul CD sono l'unico vero modo di andare avanti. In un paio di anni sono sicuro che il CD occuperà la fetta di mercato maggiore. Anche noi abbiamo intenzione di sfruttare questo media, ma per il momento non posso dire di più. Il CD è così promettente per una sola ragione: la capacità di immagazzinamento. Una cartuccia di 600 Mb sarebbe altrettanto promettente. Il PC, per il momento, non è in grado di fare girare giochi di genere arcade in modo soddisfacente. Le console, d'altro canto, sono perfette. Per avere le stesse potenzialità di una console dovete acquistare un PC da almeno 2000 sterline.

Per quanto riguarda il 3DO, credo che sia il meglio che la moderna tecnologia possa offrire. L'Amiga 1200 è una buona macchina, ma io non credo che alla Commodore stiano facendo un buon lavoro. Negli ultimi due anni hanno continuato a perdere punti. Il 1200 non è il 3DO. L'unico suo vantaggio è che gode di una vasta utenza. Ero un fan dell'Atari, sebbene fosse una macchina difficile da programmare.

Hai idee nuove che ti frullano per la testa? Cosa ne dici di un gioco di calcio o di un simulatore di qualche tipo?
Beh, la voglia di scrivere qualcosa di nuovo c'è sempre. I giochi di calcio sono, credo, la cosa più odiata dai programmatori. Mi piacerebbe fare un gioco di calcio basato su James Pond. Un gioco con molto humor e una legione di animaletti buffi. I programmi in grafica vettoriale e i simulatori di volo per il momento preferiamo lasciarli ai gruppi di specialisti. In futuro potete essere certi di vedere *James Pond 3*, 4, 5, 6, 007 ecc... Sono giochi che vendono molto bene, e se il pubblico è affezionato a James Pond, sarebbe sciocco non continuare. I miei giochi preferiti sono i più semplici: *Boulderdash* è divertente adesso come lo era sei anni fa, quando è stato pubblicato.

Derek Dela Fuente

Due immagini di Robocop3. La serie di James Pond ha reso meno netto il divario console-computer

http://www.oldgamesitalia.net/

ANTEPRIMA

SURF NINJAS OF THE SOUTH CHINA SEA

AMIGA/PC /Flair

Probabilmente non avete mai sentito parlare di questo gioco, ma è probabile che le cose cambieranno presto. Si tratta di una licenza cinematografica attualmente in corso di conversione per computer da parte della Creative Edge per la Flair, e apparirà contemporaneamente nelle sale cinematografiche e sugli schermi dei vostri computer entro la fine di luglio. In Europa la pubblicazione avverrà poche settimane più tardi. Al lavoro sul progetto c'è Fritz B. Burger Meyer, un famoso artista grafico statunitense attualmente "recluso" in una casa in affitto del Regno Unito.

Il programma sarà un'avventura dinamica basata sulla trama del film. Le scelte sullo stile di gioco sono state lasciate alla Creative, con l'unica condizione che la trama venga rispettata. Ci saranno numerosi rompicapo e la parte logico-deduttiva avrà più peso di quella arcade - questo perché oltreoceano i giochi d'azione per Amiga e PC non hanno mai incontrato i favori del pubblico. L'interazione con l'ambiente di gioco e una forte dose di humor sono le caratteristiche salienti del programma. Il film ha come protagonista Leslie Neilson, il famoso attore di pellicole comico-surreali: non c'è quindi da meravigliarsi se molte situazioni incontrate nel gioco ricalcheranno il peculiare sense of humor di film come *L'Aereo Più Pazzo del Mondo* o *Una Pallottola Spuntata*. Sono previsti tre diversi livelli di difficoltà. I rompicapo saranno del tipo "trova la dinamite e fai esplodere la porta per proseguire". La trama inizia a San Francisco, ma il giocatore visiterà numerose altre locazioni negli Stati Uniti. La trama è sviluppata su tre "capitoli": La Città, L'Isola Misteriosa e Il Tempio Maledetto.

Il titolo può ricordare certe famose tartarughe, ma i ninja incontrati nel gioco saranno rigorosamente umani! Ci saranno diverse scene d'azione, ma nessuna sullo stile di *Street Fighter*. Il protagonista è un certo Johnny, e sarà presente sullo schermo costantemente. Johnny e suo fratello erano principi di un'isola chiamata Patu San, e da bambini vennero portati in America. Johnny ha ora compiuto 16 anni e deve tornare alla sua isola per essere incoronato. Il problema è che ora la sua patria è governata da un signorotto locale che, non avendo alcuna intenzione di cedere lo scettro, manda i suoi fidi seguaci sulle tracce di Johnny con l'ordine di fargli la pelle. Il fratello del protagonista appare sullo schermo in una piccola finestra, e il suo compito è quello di dare al giocatore consigli e suggerimenti durante tutta l'avventura. Ogni livello sarà composto da 16 "ambienti", ognuno di essi ampio almeno 2 o 3 schermi. La tradizionale barra di energia indica lo stato di salute di Johnny e, naturalmente, ci saranno diversi power up sparsi nel gioco.

Il programma è promettente, proponendo un interessante mix tra avventura e azione. Se questi elementi, insieme all'eventuale successo commerciale del film, saranno sufficienti a garantirne una buona accoglienza da parte del pubblico, lo si scoprirà tra poche settimane.

Alcuni sfondi tratti dalla preproduzione del gioco Surf Ninjas unirà azione e avventura. Un mix insolito per il mercato americano a cui il programma si rivolge.

Derek Dela Fuente

GOAL vs. SENS

Dubitate del nostro giudizio? Non eravamo stati i primi a dirvi che Sensible era meglio di Kick Off? Abbiamo provato a dividere i due giochi in sezioni e a confrontarli dando voti da 1 a 10. Date un'occhiata alle varie partite e alla fine vedrete chi è il migliore.

Capita raramente che per un paio di giochi si scatenino faide fra amici di vecchia data, certamente questo è il caso di *Sensible Soccer* e *Kick Off*. Fino all'anno scorso alla domanda "Qual'è il miglior gioco di calcio per computer?" si poteva dare una sola risposta, e cioè "*Kick Off 2*". Con l'arrivo di *Sensible Soccer*, però, la faccenda si è complicata, la semplicità del gioco della Sensible Software ha conquistato moltissime persone e la palma del miglior gioco di calcio è passata di mano. Ora ci troviamo nuovamente di fronte a un bivio. *Goal* rappresenta tutti gli sforzi di Dino Dini per creare un vero e proprio simulatore calcistico ed è innegabile che il programma offra maggiore varietà nello sviluppo dell'azione rispetto al suo collega.

La semplicità di *Sensible Soccer* rimarrà nel cuore a tutti quelli che finalmente riuscivano a macinare gioco anche senza ore e ore di pratica. Il nostro giudizio finale, però, non è mai stato in dubbio. Pur con alcuni peccatucci (del resto anche *Sensible* ha avuto bisogno della versione 1.1) *Goal* è la nuova frontiera e *Sensible 2* dovrà essere migliorato di parecchio, rispetto alla versione attuale, per poter riuscire nell'impresa di riconquistare il K-parametro dei giochi sportivi.

Ora date un'occhiata ai confronti che abbiamo disputato su queste pagine e se non vi trovate d'accordo con i nostri giudizi, avete una sola cosa da fare...afferrare carta e penna e comunicarci tutte le vostre opinioni su questa spinosissima questione. Del resto, da quando esistono le riviste di videogiochi, una sana polemica nella posta non ha mai fatto male a nessuno.

[illegible] Minini

LE SQUADRE

Sensible **comincia alla grande e straccia completamente *Goal* sotto questo punto di vista. Le squadre sono 168 in *Sensible* e 182 in *Goal*. Ma quello che più conta è che errori come l'Inter con la maglia rossonera (una vera e propria offesa alla Milano calcistica!) non sono presenti. Inoltre il fatto che non si possa modificare il colore della pelle dei giocatori porta a risultati ridicoli come Gullit e Abedi Pele bianchi! D'altro canto *Goal* può vantare tutte le squadre del campionato italiano, e non è poco.**

SENSIBLE 9
GOAL 6

LE TATTICHE

Sotto questo punto di vista i giochi più o meno si equivalgono. *Sensible* può vantare una maggiore varietà ma in *Goal* il modulo impostato viene rispettato con maggior rigore. Purtroppo in entrambi i giochi non è possibile disegnare delle tattiche proprie. Un pareggio.

SENSIBLE 6
GOAL 6

IL TOCCO DI PALLA

Sensible **è facile e immediato da assimilare, *Goal* invece è un gioco per veri appassionati, che intendono apprendere un nuovo metodo di controllo per avere più soddisfazione. *Sensible* sembra più un giochino, *Goal* consente di sognare con i suoi cambi di velocità, gli stop di petto, i palleggi di testa...insomma un vero spettacolo calcistico per tutti i fanatici!**

SENSIBLE 7
GOAL 10

http://www.oldgamesitalia.net/

BLE 9 A 5

GLI EFFETTI SONORI

Sensible ha inventato gli effetti sonori interattivi ma *Goal* li portati molto vicini alla perfezione. In *Goal* il pubblico rumoreggia anche quando un arbitro non dà un fallo: grande!

SENSIBLE 8
GOAL 8

I CAMPIONATI E LE COPPE

Eccoci alle dolenti note. Chiediamo scusa, ma alla fine la coppa non ha trovato spazio sui due dischetti previsti dalla Virgin per il gioco di Dino Dini. In questo campo, invece, *Sensible* è perfetto; *Goal* è stato migliorato rispetto a *Kick Off* ma ha ancora delle gravi lacune. Speriamo in una politica di upgrade migliore di quella di *Kick Off* (migliaia di data disk a prezzi esorbitanti).

SENSIBLE 9
GOAL 6

LE OPZIONI

Goal è più nuovo e supera *Sensible*. Zoom, campi ben disegnati con cartelloni pubblicitari e pista d'atletica. Aftertouch più facile in *Sensible* ma più versatile in *Goal*. La sfida arcade non è male e la possibilità di giocare in orizzontale soddisfa alcuni giocatori. C'è poi la possibilità di decidere il livello dei portieri, degli arbitri, il replay a velocità variabile. Insomma, *Goal* vince alla stragrande!

SENSIBLE 6
GOAL 8

I PORTIERI

La prima versione di *Sensible* era un disastro totale. *Goal* è più realistico e anche le papere più plateali risultano abbastanza credibili. Vince *Goal* di misura, prendendo in considerazione *Sensible 1.1*.

SENSIBLE 6
GOAL 7

TIRI SPECIALI

Non c'è assolutamente paragone. Se *Sensible* ha il pregio di aver introdotto i tuffi di testa, *Goal* ha migliorato tutto, rovesciata e girata al volo comprese.

SENSIBLE 7
GOAL 9

IL TERRENO

Il rimbalzo della palla è più credibile in *Goal* che in *Sensible*. Inoltre non si ha l'impressione che i giocatori pattinino sul campo. Insomma, in questa categoria *Sensible* ha tutto da imparare.

SENSIBLE 6
GOAL 8

L'ANIMAZIONE

Gli sprite di Goal sono assolutamente favolosi (molto belle le esclamazioni di gioia dopo ogni segnatura), gli omini di Sensible invece sono troppo piccoli, a confronto, e ti fanno sentire distaccato dalle azioni. Se in cambio si aveva una visione più chiara ci si stava anche, ma ora Goal offre entrambe le cose.

SENSIBLE7
GOAL 9

LE REGOLE

Purtroppo la regola del portiere è gestita peggio in *Goal* che in *Sensible*, finché si passa in porta tutto OK, ma se si tira il portiere abbrancherà la palla senza alcuno scrupolo. Peccato, con un po' più di attenzione...Da dire che in entrambi i giochi manca l'opzione per giocare con il fuorigioco, che invece era presente in *Extra Time*.

SENSIBLE 8
GOAL 5

CALCI PIAZZATI

In *Goal* Dini non ha certo brillato per originalità. La soluzione proposta da Striker non era male e in *Goal* è stata perfezionata. *Sensible* è più immediato ma ha anche meno possibilità. Ottima, in *Goal*, la gestione della barriera.

SENSIBLE 7
GOAL 9

http://www.oldgamesitalia.net/

ANTEPRIME

in breve...

Questo mese la parte del leone la fanno le novità del CES, quindi in queste pagine abbiamo deciso di presentare alcuni tra i titoli "alternativi" che abbiamo trovato più interessanti...

BURNING RUBBER

Ocean

Quello che inizialmente avrebbe dovuto chiamarsi *Hot Hatches* è ora quasi pronto per Amiga e Pc con il nuovo nome di *Burning Robber*. Si tratta di una corsa illegale, che si svolge in 6 tappe che attraversano l'Europa e l'America.

L'obiettivo principale del giocatore è, ovviamente, quello di concludere ciascuna gara per primo.

Se a prima vista questo può apparire un obiettivo piuttosto semplice, nella realtà dei fatti non lo è per nulla. Esistono veramente centinaia di modi diversi per raggiungere il medesimo scopo, e cioè vincere la gara.

A disposizione del giocatore c'è una particolare schermata della mappa, sulla quale è possibile tracciare il percorso che si vuole compiere. Attenzione però, perché non è detto che scegliere il percorso più breve sia la soluzione migliore per vincere la corsa. Importantissimo è tenere nella giusta considerazione la differenza di strade. Un conto è fare 10 chilometri in autostrada, un conto è percorrerli su una strada neppure asfaltata. Alla fine di ciascuna competizione il giocatore si trova in una specie di supermercato dell'automobile, dove potrà spendere i propri risparmi per acquistare nuove gomme, un motore più potente, un impianto frenante più efficace, o sospensioni più resistenti.

Una nota simpatica al gioco è apportata dall'interazione con la gente che non partecipa alla gara, ed in particolare con la Polizia, sempre in agguato per beccarvi oltre il limite di velocità. In questo caso sentirete una sirena in lontananza, e starà a voi decidere se premere ulteriormente il pedale sull'acceleratore per tentare la fuga, o fermarvi e sperare nella clemenza dell'agente.

GUPPY

Ice

Il primo impatto con questo nuovo gioco della Ice porta inevitabilmente all'esclamazione:"ma è un clone di *Lemmings*".

E in effetti *Guppy* utilizza in larghissima parte le idee che stavano alla base del capolavoro della Psygnosis. Ciò detto non vogliamo intendere che *Guppy* sia un gioco da buttare via, anzi. La grafica del gioco è simpatica e molto ben realizzata, uno scrolling molto fluido, una ottima giocabilità, e sicuramente incontrerà i favori di chi ha apprezzato *Lemmings*.

Protagonisti di questo rompicapo sono dei simpaticissimi pesciolini Guppy.

Ora, voi penserete che i pesci vivano tranquilli e beati sott'acqua; ebbene, penso che un paio di livelli di questo gioco basteranno per far vacillare ogni vostra certezza.

All'inizio del gioco vi viene affidato un branco di pesciolini, e il vostro scopo sarà quello di portarne il maggior numero possibile alla fine del gioco. Sopra lo schermo principale ci sono una serie di icone che rappresentano le azioni che possiamo ordinare di fare ai singoli pesci, e che vanno dal bloccare gli altri compari, al diventare pesantissimi o leggerissimi, altri possono acquisire capacità magnetiche per raccogliere oggetti, e ancora molte altre possibilità, tutte da scoprire.

Gli sprite sono molto grossi, e bene animati. Come per *Lemmings*, anche qui non si ha un controllo diretto sul nostro branco di pesci, ma si può riuscire ad influenzare il loro comportamento facendo fare ad un pesce un azione piuttosto che un'altra.

Guppy dovrebbe essere in vendita nel formato Amiga a partire dal prossimo Settembre

MEAN ARENAS

Ice

A prima vista il gioco ha una vaga atmosfera tedesca. A dire il vero la grafica non è raffinatissima, ma se non scoppiate a ridere vedendo i due protagonisti Bill e Bob, beh, allora significa che non avete proprio "sense of humor", oppure che il vostro morale è sotto le scarpe. Oltre al loro aspetto ridicolo Bill e Bob parlano anche, e questo ne incrementa la comicità.

Il gioco in sé è estremamente semplice, e ricorda come schema quello di *Pac-Man*. Questo però non significa che alla Ice abbiano preso il vizio di plagiare i giochi di maggior successo. In realtà in *Mean Arenas* troviamo una buona dose di idee nuove.

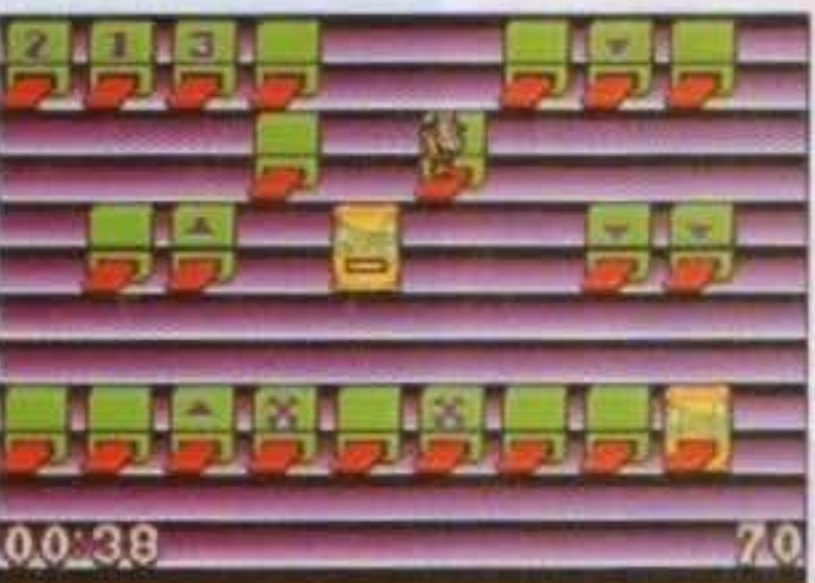
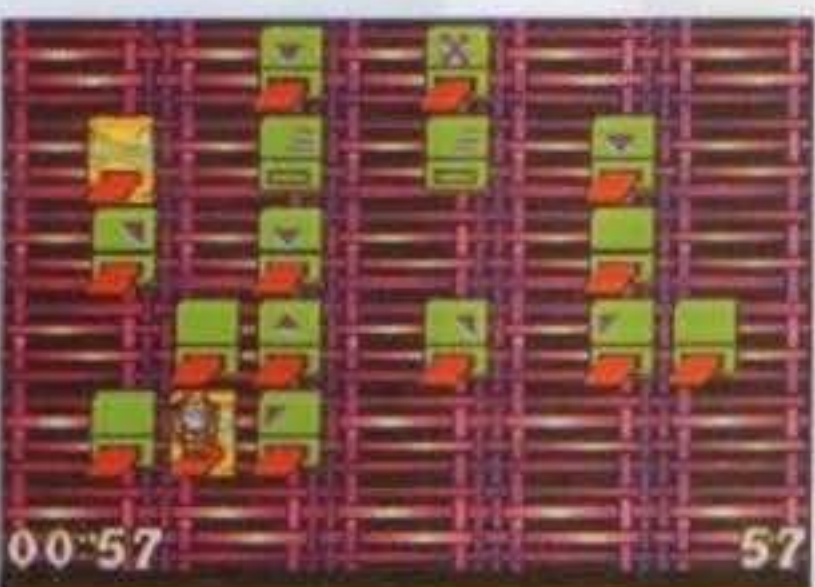
http://www.oldgamesitalia.net/

Lo scopo del giocatore è quello di aggirarsi per i labirinti, raccogliendo il maggior numero possibile di bonus, premi, power up e qualsiasi altra cosa si trovi per strada (e se ne vedono delle belle!). Naturalmente il problema è un po' più complesso del semplice passeggiare in un labirinto raccogliendo banane, ciliegione o mirtilli che si trovano per strada... E infatti il nostro percorso sarà costellato di pericoli. Tanto per cominciare avremo a che fare con dei cattivoni erranti che ogni volta che riusciranno a prenderci ci succhieranno tutta la nostra energia vitale. Un elemento che aggiunge fascino al gioco è la continua presenza di messaggi di commento digitalizzati. Obiettivo primario del gioco è riuscire a collezionare tutte le monete che incontrate sulla vostra strada, anche se non sono questi gli unici elementi che fanno guadagnare punti. Non mancano naturalmente diversi livelli bonus. Sulla loro strada i due simpatici protagonisti potranno trovare poi dei teletrasporti o delle porte chiuse a chiave, ed infine in alcuni livelli ci si troverà anche a dover risolvere dei divertenti rompicapo. Il gioco nella sua versione Amiga dovrebbe essere in commercio in questi giorni.

ONE STEP BEYOND

Ocean

Si tratta in realtà della prosecuzione di *Pushover*, il gioco di Colin Curly. I Quavers sono degli spuntini che hanno raggiunto in Gran Bretagna una incredibile popolarità, e Colin è diventato una specie di personaggio mitico per la televisione, proprio per aver realizzato una serie di spot per questi bocconcini prelibati. Uno dei motivi di tanto successo è che la voce fuori campo di queste pubblicità è quella di uno dei più popolari comici d'oltremanica. A parte tutto ciò, *One step beyond*, se si eccettua il titolo che è quello di una canzone dei Madness, è un prodotto molto simile a *Pushover*, che ricevette ampi consensi di critica, ma non il successo di pubblico che alla Ocean si aspettavano. Alla realizzazione del programma per Amiga e Pc hanno collaborato i WJS, uno dei team di sviluppo più importanti della Psygnosis.

Come *Pushover*, anche il game design di *One Step Beyond* è strepitoso. Il gioco è semplicissimo da capire, ma difficilissimo da portare a termine con successo. Il gioco è composto di 100 livelli, dei quali i primi 40 sono accessibili, e forse ai più bravi possono addirittura sembrare facili. Ma vedreteche cambierete rapidamente idea iniziando ad affrontare gli ultimi 40 livelli... In ogni livello troverete dei bei sacchetti di Quavers sparsi qua e la. Le varie piattaforme daranno la possibilità al giocatore di muoversi su e giù per lo schermo. Ma la cosa divertente è che ogni piattaforma ha nelle sue vicinanze una freccia che indica una delle quattro direzioni. Questo significa che quando atterrate su quella piattaforma verrete immediatamente spinti nella direzione indicata... Insomma una difficoltà ulteriore! E ricordatevi che la battaglia principale è quella contro il tempo.

DANGEROUS STREETS

Micromania Software

Ecco un nuovo picchiaduro, una volta tanto per i possessori del bistrattato Amiga 1200, del tutto italiano e con idee simpatiche e originali riguardo agli scenari di sfondo e ai personaggi.

Gli sprite sono piuttosto grossi (128 pixel con un centinaio di frame di animazione ciascuno) e i fondali animati (con circa 64 livelli di parallasse) sono stati realizzati a 256 colori, sfruttando appieno le potenzialità grafiche del chipset AGA. I personaggi selezionabili sono otto e godono di una certa originalità, a cominciare dai nomi: Sgiosacapeli, Macalosh e Pinen... Il gioco è del tutto simile, come concept, a Street Fighter 2, con scontri progressivi tra i vari personaggi e l'opzione a due giocatori.

KWANZAH

Micromania Software

Sempre dall'Italia con tanto entusiasmo, è in arrivo un'avventura arcade per Amiga che sembra un incrocio tra *Rastan Saga* e *Final Fantasy Adventure* per Game Boy. Il personaggio principale, un barbaro ironico e burbero, deve avventurarsi nei territori più strani, muovendosi su una mappa che mostra le principali locazioni dell'area in cui ha luogo l'azione. Dovrà affrontare lupi, demoni e tutti i mostri tipici di uno scenario fantasy che si rispetti, al fine di portare a termine il suo ingrato compito. La sezione "arcade" simile a un picchiaduro a scrollimento, è importante ma subordinata a una certa strategia di gioco: è importante parlare con i vari personaggi e raccogliere indizi in modo da sapere dove dirigersi e cosa fare, elementi classici, invece, di una vera e propria avventura.

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO®

Videogames Macintosh

A-TRAIN	109900
A-TRAIN CONSTRUCTION SET	59900
CAPITALIST PIG	99900
CARMEN SANDIEGO WHERE IN WORLD	129900
CHAMPIONSHIP BOXING	35000
CIVILIZATION	109900
CIVILIZATION Master Player's	129900
CURSE OF THE AZURE BONDS	109900
DISTANT SUNS	89900
EARL WEAVER BASEBALL	89900
HARDBALL II	89900
HARPOON	109900
INDIANA JONES Fate of Atlantis	99900
JACK NICKLAUS Greatest 18	59900
KING'S QUEST V	109900
KING'S QUEST VI	129900
LARRY V	79900
LOOM	59900
MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 4	129900
MIGHT AND MAGIC III	99900
MONKEY ISLAND 2 LeChuck's Rev.	99900
NO GREATER GLORY	109900
PANZER BATTLES	69900
PGA TOUR GOLF	109900
PLAYMAKER FOOTBALL	59900
POOLS OF DARKNESS	109900
PRINCE OF PERSIA	79900
RAILROAD TYCOON	109900
RED BARON	109900
ROBOSPORT	59900
SIM CITY SUPREME	99900
SIM EARTH	89900
SIM LIFE	89900
SPACE QUEST IV	79900
SPECTRE	99900
SUB VERSION	79900
THE DARK QUEEN OF KRYNN	109900
THE MANHOLE	59900
V FOR VICTORY	109900
V FOR VICTORY II	109900
V FOR VICTORY III	129900
WILLY BEAMISH	79900
WIZARDRY	69900
WIZARDRY 2 Knight of Diamonds	79900
WIZARDRY Bane of Cosmic Forge	99900

console e miniature... tutti i giochi

hint bOOks

A GUIDE TO MULTIMEDIA	59900
A-TRAIN OFFICIAL STRATEGY GUID	31900
A-TRAIN RAILROADING	31900
AIR COMBAT CHUCK YAGER'S BOOK	31900
AMOS GUIDA IN ITALIANO	30000
BUCK ROGERS Countdown Doomsday	24900
CASTLE OF DR. BRAIN	16900
CIVILIZATION OFFICIAL GUIDE	27900
CIVILIZATION OR ROME ON 640K	35900
COLONEL'S BEQUEST	16900
CONQUEST OF THE LONGBOW	24900
COUNTDOWN	16900
DARKSEED	13900
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	24900
DYNAMIX GREAT WAR PLANES	29900
ELVIRA II	20900
EYE OF THE BEHOLDER	21900
EYE OF THE BEHOLDER II	24900
FALCON 3 OFFICIAL COMBAT	46900
FALCON 3.0 AIR COMBAT	38900
GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER	24900
HARPOON BATTLEBOOK	31900
HEART OF CHINA	24900
INDIANA JONES Fate of Atlantis	15000
KING'S QUEST 5	16900
LARRY V	24900
LEGEND OF KYRANDIA	16900
LEGEND OF VALOUR	30900
LORD OF THE RINGS	21900
LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES	24900
MARTIAN DREAMS	13900
MATRIX CUBED	25900
MIGHT & MAGIC CLOUDS OF XEEN	34900
MIGHT AND MAGIC II	24900
MIGHT AND MAGIC III	39900
MONKEY ISLAND 2	15000
POLICE QUEST 3	16900
POOLS OF DARKNESS	29900
POOLS OF RADIANCE	21900
POPULOUS OFFICIAL GUIDE I & II	29900
POWERMONGER	26500
PROPHECY OF THE SHADOW	29900
RAILROAD TYCOON MASTER STRATEG	16900
REX NEBULAR	27900
RISE OF THE DRAGON	24900
SECRET OF MONKEY ISLAND	15000
SIM CITY PLANNING COMMISSION	40900
SIM EARTH OFFICIAL STRATEGY	31900
SPACE QUEST 1	15900
SPACE QUEST 4	24900
SPEAR OF DESTINY	21900
STAR CONTROL II	21900
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	16900
THE BLACK CAULDRON	24900
THE DARK QUEEN OF KRYNN	29900
THE IMMORTAL	26900
THE SOUND BLASTER BOOK	65900
TREASURE OF SAVAGE FRONTIER	29900
ULTIMA IV	25900
ULTIMA UNDERWORLD	29900
ULTIMA V	25900
ULTIMA VI	25900
ULTIMA VII	30900
WILLY BEAMISH	16900
WING COMMANDER I & II	24900

BOARDGAMES e Rolegames

Videogames STRATEGICI amiga e PC

prezzi in migliaia di lire - i prezzi possono variare

ami	PC	
		wargames
....	99,90$	A LINE IN THE SAND
....	99,90+	AIR FORCE COMMANDER
....	59,90$	AMERICA IN THE ATLANTIC
....	99,90$	ATAC Secret War Against Drugs
59	....	BRIGADE COMMANDER
79,9	89,90$	CAMPAIGN
....	24,90$	CARRIER COMMAND
....	119,90$	CARRIER STRIKE
....	99,90$	CARRIERS AT WAR
79,9	79,90$	CONFLICT: KOREA
99,9	99,90+	CONQUEST OF JAPAN
....	129,90$	EMPIRE DELUXE
....	59,90$	FIGHTER COMMAND
....	49,90+	GETTYSBURG
49,9	59,90$	GREAT NAPOLEONIC BATTLES
....	99,90$	GREAT NAVAL BATTLES
....	59,90$	GREAT NAVAL BATTLES SUPERSHIPS
79,9	89,90$	HARPOON
....	69,90$	HARPOON Designers' Series
....	49,90$	HARPOON Persian Gulf BS4
49,9	49,90$	HARPOON Scenario Editor
49,9	49,90$	HARPOON The MED Conflict BS3
....	99,90$	MAELSTROM
79,9	....	NO GREATER GLORY
79,9	79,90*	PANZER BATTLES
....	69,90$	RAMPART
....	99,90$	ROMANCE OF THREE KINGDOMS 2
....	59,90$	SAMURAI The Way of the Warrior
....	89,90$	STEEL EMPIRE
....	129,90$	TASK FORCE 1942
....	49,90$	THE FINAL CONFLICT
....	99,90$	THE LOST ADMIRAL
99,9	99,90$	THE PERFECT GENERAL
....	[illegible]	THE PERFECT GENERAL 20st Cent.
59,9	39,90$	THE PERFECT GENERAL WWII
....	69,90$	THE SPOILS OF WAR
....	109,90$	V FOR VICTORY
....	109,90$	V FOR VICTORY II
....	59,90+	WHITE DEATH
		economia
99,9	99,90$	A-TRAIN
....	39,90$	A-TRAIN CONSTRUCTION SET
....	99,90$	AIR BUCKS Build Your Airline
....	99,90$	CAPITALIST PIG
		fantascienza
69,9	....	AIR SUPPORT
....	79,90$	BATTLE ISLE
....	99,90$	BATTLES OF DESTINY
....	99,90$	CYBER EMPIRES
....	109,90$	DOMINIUM
....	89,90$	DUNE II Battle for Arrakis
....	79,90$	MILLENNIUM Return to Earth
....	129,90+	SPACEWARD HO!
		fantasy
....	89,90$	SIEGE
		tematica globale
89,9	89,90$	BUSHBUCK
69,9	89,90$	GLOBAL EFFECT
69,9	....	MEGA LO MANIA
....	99,90$	POPULOUS 2
45	....	POPULOUS 2 CHALLENGE
49,9	....	POPULOUS WORLD EDITOR
21	....	THE PROMISED LANDS esp.POPULOUS
89,9	....	SIM ANT
33	....	SIM CITY ANCIENT CITIES
33	....	SIM CITY FUTURE CITIES
89,9	89,90+	SIM EARTH
....	89,90+	SIM EARTH Windows
....	99,90$	SIM LIFE
....	69,90$	UTOPIA Creation of a Nation
		politica
....	99,90$	CRISIS IN THE KREMLIN
		storia
69,9	69,90$	CASTLES
....	49,90$	CASTLES DATA DISK
....	89,90$	CASTLES II
59,9	69,90$	CENTURION DEFENDER OF ROME
89,9	99,90$	CIVILIZATION
....	99,90$	CONQUERED KINGDOMS

negozio — PERGIOCO **MILANO** via San Prospero 1

negozio — PERGIOCO **ROMA** via Degli Scipioni 109

vendita telefonica — PERGIOCO **MILANO** vendita telefonica per tutta Italia: tel. 02/ 874580 - 874593

c'è COMPENDIO GIOCHI NEWS in omaggio da PERGIOCO e bollettino settimanale console

 http://www.oldgamesitalia.net/

PROVE SU SCHERMO

State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i k-voti dovete leggere questa guida.

900+	Un classico, raccomandato senza riserve.
800-899	Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.
700-799	Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti che ne riducono il voto.
600-699	La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".
500-599	Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.
400-499	Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.
300-399	Non solo la giocabilità è scadente, lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.
200-299	Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.
100-199	Un gioco per ZX81 che gira su Amiga.
Sotto 100	Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche averlo gratis

NOTA BENE In questo nuovo box trovate le indicazioni sui giochi che ricordano di più il titolo recensito. Insomma alcuni consigli per chi vuole approfondire l'argomento.

POLLICE FAVOREVOLE/POLLICE VERSO I pregi ed i difetti del gioco sintetizzati in poche frasi significative. Forse è troppo difficile, e ha un'interfaccia innovativa, ecc...

VERDETTO Il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la Grafica (G), il Sonoro (A), l'impegno intellettuale (QI) richiesto e il Divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.

900 AMIGA

G

QI

A

FK

CURVA CIP Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno sparatutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete tra un mese?

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto, ore, giorni, settimane, mesi, anni

SUGGERIMENTI Le pagine centrali di molte recensioni contengono suggerimenti, consigli e idee su come affrontare il gioco.

K-GIOCO Vengono insigniti di questo titolo quei programmi la cui qualità complessiva li rende degni di entrare nell'Olimpo dei Classici.

SONORO, GRAFICA E IDEA Questi riconoscimenti vengono assegnati a giochi che eccellono in una particolare area. Un gioco che non riesce ad essere K-Gioco può comunque meritarsi uno di questi "scudetti".

K PARAMETRI

Un K-Parametro è, a nostro giudizio, il miglior gioco nel suo genere. Le descrizioni che seguono sottolineano gli elementi che rendono il gioco tale e con i quali deve misurarsi ogni concorrente. Se volete avere in casa una "giocoteca" degna di questo nome uscite subito a comprare tutti i titoli che vi mancano!

SPARATUTTO ARCADE
PROJECT X (Team 17)

I vecchi programmatori di demo... dimostrano la loro bravura. Grafica come non si era mai vista, frenesia, botti, lampi e cotillon in una delle più grandi feste del colore mai apparse sul vostro Amiga.

AVVENTURA ARCADE
FLASHBACK (Us. Gold)

La Delphine toglie ai Bitmap Brothers il k-parametro. Rompicapi, animazione spettacolare con gusto cinematografico. Un'avventura da godersi in tutti i particolari e che riesce a catturare al massimo la vostra immaginazione. Stupendo.

GIOCO DI RUOLO
ULTIMA VII (Origin)

Il GdR totale. Il mondo di Britannia non è mai stato così vivo davanti ai nostri occhi. Lord British ha ancora una volta superato sé stesso - e non solo in senso metaforico, visto che *Ultima Underworld* era il vecchio K-Parametro!.

SPORT
GOAL (Virgin)

Dino Dini ce l'ha fatta! Il trono è di nuovo suo! Un livello di controllo sui giocatori mai visto prima per la simulazione calcistica migliore sul mercato. A quando *Sensible 2...*?

STRATEGIA
CIVILIZATION (Microprose)

In questa gigantesca saga storica il giocatore deve condurre il suo popolo dai primordi dell'Età della Pietra all'Era Nucleare. Massiccio, ma senza dubbio il parto di una mente geniale.

AVVENTURA
THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2 (Lucasfilm)

Guy Threepwood ritorna nella nuova avventura cucinata per lui da quei pazzi californiani della Lucasfilm. Humor, dialoghi che sembrano scritti da Arthur Miller e grafica e sonoro senza precedenti.

SIMULAZIONE AUTOMOBILISTICA
FORMULA ONE GRAND PRIX (Microprose)

La seconda ragione dell'uscita in ritardo di K ogni mese. È quasi impossibile trovare difetti in questo capolavoro poligonale di Geoff Crammond, ugualmente adatto a principianti ed esperti. Impressionante.

PICCHIADURO
IK+ (System 3)

Una versione migliorata ed aggiornata del classico della Sustem 3, *IK+* di Archer MacLeans è da tre anni in classifica e ancora nessuno è riuscito ad insidiarne il trono. L'aspetto più interessante è la presenza di un terzo karateka controllato dal computer. Incredibilmente veloce.

GIOCO DI CORSE AUTOMOBILISTICHE
STUNT CAR RACER (Microstyle)

Grafica poligonale d'avanguardia e una velocità incredibile fanno di questo gioco il papà di tutta la nuova generazione di giochi di corse. Ed un papà che non è ancora andato in pensione!

SIMULAZIONE SPORTIVA
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER (Virgin)

La spettacolare grafica 3D si combina con un realismo spasmodico per formare la migliore simulazione di biliardo di tutti i tempi. Virtualmente privo di difetti, il gioco vanta un'introduzione per i principianti e una grande precisione nella gestione dei colpi.

SIMULATORE DI VOLO
FALCON 3.0 (Spectrum Holobyte)

Il miglior simulatore di volo mai realizzato. *Falcon 3.0* ha più dettaglio di qualsiasi altra cosa che abbiate visto nella vostra vita, insieme all'interfaccia utente più funzionale e al manuale più completo mai apparsi sul mercato.

AZIONE/STRATEGIA
POPULOUS 2 (Electronic Arts)

Più grande, più bello, più veloce, ecc... Alla Bullfrog hanno migliorato la perfezione. *Populous 1* al confronto sembra una copia di pre-produzione. Un'impresa storica.

ROMPICAPO
TETRIS (Nintendo)

La versione ufficiale del gioco per Gameboy Nintendo è di gran lunga la migliore. *Tetris* è il gioco più coinvolgente mai apparso nella storia dei videogiochi. È come una droga, provate a chiedere a chiunque lo abbia già giocato.

GIOCO DI PIATTAFORME
SUPER MARIO WORLD (Nintendo)

Ora che il SNES è arrivato anche in Italia, questo grande classico sarà disponibile per tutti. Con una grafica eccellente e un'area di gioco ENORME fa desiderare che tutti i giochi siano così.

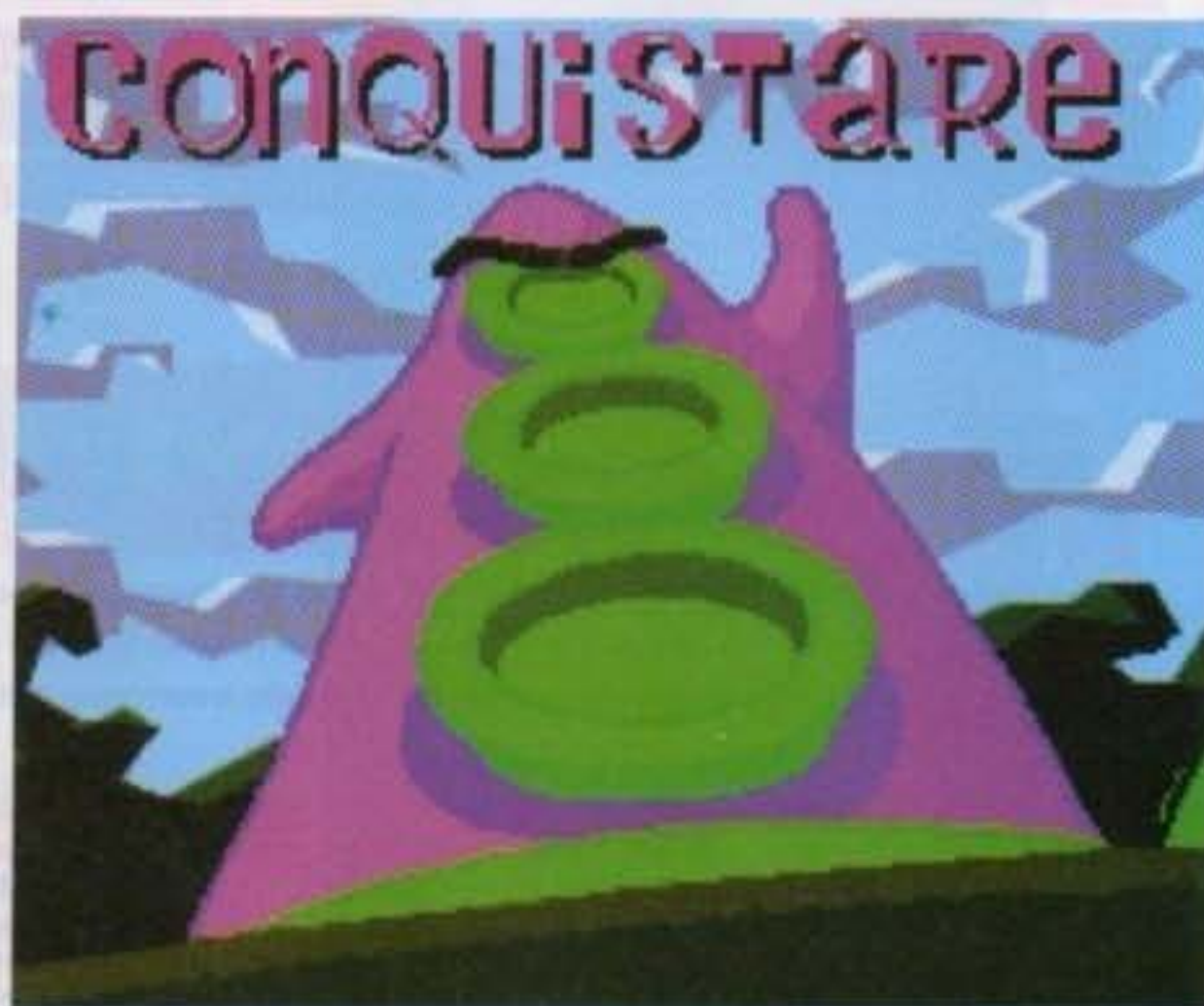
PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alle grand

Day of the Tentacle (MM2)	LucasArts
Dune2 - Battle for Arrakis	Virgin
Betrayal at Krondor	Sierra On-Line
International Open Golf Champ.	Ocean
War in the Gulf	Empire Software
Championship Manager '93	Domark
Lost Vikings	Interplay
Lost in Time	Coktel Vision
Might & Magic 5	US Gold
Yo! Joe!	Hudson Software
Tegel's Mercenaries	Electronic Arts
Mick & Mack Global Gladiators	Virgin
Robocod	Millennium
Aces Over Europe	Dynamix
F1 Challenge	Team 17
Night Trap	Digital Pictures
Starwing	Nintendo
Cinemania	Microsoft
D-Day	US Gold
Space Legends	Empire
Monopoly	Supervision
Project X (Classic Edition)	Team 17

http://www.oldgamesitalia.net/

Maniac Mans
The Day of

CONQUISTARE

La grafica dell'animazione iniziale è deformata in maniera simile al canyon di Wil Coyote.

Il motto del perfido tentacolo viola è tanto semplice quanto angosciante: fermatelo!

Un ritorno alla grande del titolo che cambiò il modo di fare avventure. I personaggi della prima puntata e altri nuovi ed esilaranti protagonisti sono i mattatori di questo intricata ma divertentissima avventura della Lucas.

L'UNDERGROUND

Correva l'anno del Signore 1987, gli Amiga in Italia erano ancora una realtà futuribile e i PC venivano utilizzati per tutto meno che per giocare; il Commodore 64 era ancora l'imperatore della scena videoludica. Avventure? Sì, certo, parecchie, ma tutte molto tradizionali, con testo associato a immagini statiche o addirittura completamente testuali, come quelle mitiche della Infocom. L'interfaccia utente comune a tutti i programmi era un parser, ovvero un interprete di linguaggio naturale, più o meno sofisticato, che poteva accettare comandi semplici come "corda-usa-re-roccia" o addirittura "lega la corda intorno alla roccia". Molti ragazzi hanno imparato più inglese (l'"adventurese") affannandosi a interpretare i testi delle avventure o cercando, vocabolario alla mano, di farsi capire dal computer, interlocutore spesso di una stupidità proverbiale. Nessuno, peraltro, osava immaginarle in modo diverso: testo descrittivo della situazione e comunicazione con il software rigorosamente tramite tastiera.

Poi arrivò *Maniac Mansion*, il primo titolo della Lucas, e le cose cambiarono radicalmente; nacque infatti l'interfaccia SCUMM (SCript Utility for Maniac Mansion) in seguito utilizzata per tutte le avventure della Lucas e imitata da altre software house, basata sulla filosofia "point & click" che fece la fortuna di Macintosh. La parte superiore dello schermo dedicata alla grafica animata, con personaggi direttamente controllabili tramite joystick (o mouse nelle successive conversioni per PC e Amiga), la parte inferiore dedicata ai comandi utilizzabili, limitati nel numero e con una certa intelligenza da parte del programma nella gestione dei comandi stessi. Una vera rivoluzione, accentuata dalla presenza di una coppia di coprotagonisti che collaborano alla soluzione dell'avventura.

Sono passati più di cinque anni, e *Maniac Mansion* ritorna con questa seconda puntata ad opera dei celebrati game designer Tim Schafer e Dave Grossman (*The secret of Monkey Island* e *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge*) che si avvalgono di tutte le più recenti innovazioni delle avventure Lucas, come l'apprezzato sistema iMUSE (interactive MUsic and Sound Effects) per la gestione di un sonoro sensibile al contesto dell'azione o le più recenti e intelligenti versioni del sistema SCUMM. Nel frattempo il primo titolo è stato convertito con successo per quasi tutte le piattaforme esistenti, NES compreso, ed è stato fonte di ispirazione per una serie di telefilm.

IL BACKGROUND

Sono trascorsi cinque anni dall'ultima scorribanda dei nostri amici nella Mansion, molte cose si sono sistemate, a parte il fatto che il Dott. Fred Edison è sempre fuori di melone

on 2 he Tentacle

e il tentacolo viola, aiutante del dottore con il buon tentacolo verde nella prima puntata, continua a essere di una malvagità tale da far apparire Saddam Hussein un filantropo. La concomitanza di questi due fattori sarebbe già di per sé pericolosa, ma la situazione diventa addirittura disastrosa quando il tentacolo viola decide di bere una sorsata degli iperinquinanti liquidi di scarico della Mansion. Il miscuglio di tossine, che avrebbe stroncato un ippodromo, ha invece un effetto tonico sul perfido essere a ventose che diviene superintelligente e al quale spuntano persino due braccini. Esaltato, il tentacolo decide che è giunto il momento per conquistare il mondo e ridurre gli esseri umani in schiavitù o peggio ancora.

Come evitare il disastro? Questo è un lavoro per i nostri antieroi: Bernard, apparentemente appena uscito dal cast de "La rivincita dei Nerds", fanatico del computer, imbranato per eccellenza e veterano del primo *MM*, sarà aiutato da Laverne, una storditissima studentessa di biologia, e Hoagie, imperturbabile metallaro. Convocati dal tentacolo verde, controparte buona di quello viola, si recano sul luogo del misfatto, dove il Dott. Fred è però riuscito ad imprigionare i due tentacoli. Tutto finito? Chiaramente no, dal momento che Bernard inavvertitamente lascia scappare Viola, ora libero di conquistare il mondo. A questo punto non resta che tornare indietro nel tempo, il giorno prima dell'incidente, e bloccare il flusso inquinante, in modo che il tentacolo non possa bere alcunché. Purtroppo il Fato decide di metterci nuovamente lo zampino, la macchina del tempo si guasta e i Cron-o-binetti, ovvero le capsule all'interno delle quali viaggiano i nostri eroi, vengono disperse nel tempo. Hoagie resta intrappolato 200 anni nel passato, Bernard ritorna nel presente mentre Laverne si ritrova 200 anni nel futuro. In questa situazione le cose si complicano enormemente; salvare il mondo non sarà un compito facile.

Bisogna avere buona memoria e un certo intuito per non perdere colpi e non lasciarsi sfuggire particolari interessanti

IL PLAYGROUND

L'avventura non è particolarmente difficile da risolvere; anzi con un po' di fortuna, un

SPAGHETTI ADVENTURE

La traduzione delle avventure è una pratica lodevole ma di realizzazione estremamente difficile, che spesso causa più problemi della trasposizione del software per altri formati. L'esperienza insegna che non è sufficiente consegnare il testo nelle mani di un professionista che si occupi della traduzione a tavolino. È necessario avere l'avventura sottomano, verificare le situazioni per evitare errori spesso madornali, testando ogni possibile azione da parte del giocatore. In pratica un secondo beta testing del gioco. Se si considera che per i dialoghi generalmente è possibile scegliere tra almeno quattro opzioni, è possibile farsi un'idea della mole di lavoro necessaria. Per titoli come *Day of the Tentacle* o *Monkey Island 2* la traduzione è particolarmente ostica a causa dei frequenti giochi di parole presenti nell'originale inglese e che raramente hanno una corrispondenza in italiano. Per questo motivo gli adventure Lucas sono stati inizialmente distribuiti in una versione transitoria con gioco in inglese e manuale in italiano in attesa della traduzione definitiva, con la possibilità di sostituire gratuitamente i dischi. L'esempio più recente è *Indy IV*. Il titolo recensito rappresenta un'eccezione dal momento che non verrà distribuito nella versione inglese bensì direttamente in italiano, grazie ad una traduzione portata a termine a tempo di record. Complimenti alla CTO.

Dott. Fred? Come hai fatto ad entrarci?

I crono-binetti sono un'invenzione da spanciarsi dalle risate. Solo la Lucas poteva inventare dei gabinetti per viaggiare nel tempo. Speriamo che non si

Andare
Dare Tirare Premere Prendere Riparare
Usare Aprire Leggere Chiudere Accendere
Amico Andare Cercare Spegnere
chiave

Sniff...sniff, che nostalgia ragazzi! Pensate che l'avventura originale resta divertente a tutt'oggi!

http://www.oldgamesitalia.net/

Maniac Mansion 2 The Day of the tentacle

Se volete fare tutto da soli girate immediatamente pagina... in caso contrario ecco la mappa completa della Maniac Mansion del presente. Il protagonista, almeno inizialmente, è Hoagie, il "nerd" della compagnia, disastroso e stralunato. L'edificio, nel passato e nel futuro, manterrà la stessa struttura, quindi la mappa potrà servirvi anche nelle altre sezioni del gioco.

Una puleggia. Potremmo utilizzarla per sollevare un carico pesante.

Stranamente nulla da segnalare

Bisogna liberarsi della vecchia megera.

Bisogna tirar su il morale al ragazzo. E' piuttosto depresso.

Ufficio - Come aprire la cassaforte? Il professore potrebbe aiutarci... se volesse.

Per svegliare il frugolone non bastano le cannonate. Forse i terremoti...

Dall'orologio si raggiunge il laboratorio segreto.

Fatevi offrire un sigaro da quel simpaticone. È proprio vero che il fumo fa male!

... e poi ci lamentiamo dell'ACNA di Cengio

l'amico imballato non è quello che si dice un loquacione.

http://www.oldgamesitalia.net/

Un letto che invoglia. Probabilmente qualcuno ci farà un sonnellino.

le scale dal primo piano partono dall'estremità dx del corridio e arrivano alla parte alta del corridoio del secondo piano

Ed - Accendete il computer!! Tornerete indietro negli anni.

Stanza F - Il tentacolo buono. Niente male l'impianto stereo.

Un imbuto fa sempre comodo

La sala da pranzo - Decaffeinato o normale? Dipende dalle occasioni.

Qui accade il misfatto: la macchina del tempo porta il nostro amico Bernard nel passato e la nostra amica Laverne nel futuro. Dovremo salvare loro prima del mondo!

... un losco figuro che potrà tornarci utile.

Anche i titoloni dei giornali sono stati ripassati al trattamento CTO per un'ottima traduzione in italiano.

Quest'immagine ricorda per certi versi la città del primo Monkey Island. È sicuramente altrettanto demenziale.

pizzico di humor e qualche conoscenza della storia americana ne verrete a capo abbastanza in fretta. La parte intricata è la gestione degli oggetti nel tempo. La capsule-gabinetto fungono infatti da legame tra i personaggi attraverso il tempo e consentono gli scambi di materiale tra le varie epoche; non è infrequente che un oggetto trovato nel presente possa servire nel futuro o che un'azione compiuta nel passato abbia pesanti effetti nel presente o nel futuro. Bisogna avere buona memoria e un certo intuito per non perdere colpi e non lasciarsi sfuggire particolari interessanti. Operativamente, per cedere un oggetto a un compagno è sufficiente prenderlo con il mouse e lasciarlo sull'icona che rappresenta il personaggio che ci interessa.

Un altro atout di DotT è l'espressività dei protagonisti, resa possibile grazie alle dimensioni superiori del 50% rispetto ai precedenti personaggi delle avventure Lucas

I protagonisti non resteranno divisi per tutta la durata dell'avventura. Inizialmente lo scopo è proprio quello di riunire il gruppo aggiustando i Cron-o-binetti; una volta tornati insieme i nostri eroi avranno maggiori possibilità di salvare il mondo sconfiggendo il tentacolo Viola. Vi è una certa libertà nella sequenza delle azioni da compiere, almeno per quanto riguarda una stessa epoca. È peraltro vero che senza portare a termine alcune operazioni non è nemmeno possibile utilizzare i personaggi dispersi nel tempo.

L'umorismo è una dote essenziale in primo luogo per acquistare il gioco e in secondo luogo per completarlo. È richiesta una strana commistione di logica e demenzialità per portare a termine l'avventura e per avere a che fare con oggetti come vomito finto, martelli per mancini, dentiere che battono da sole, Cron-o-binetti e altro ancora. Anche nella scelta dei dialoghi dovrete sbizzarrirvi con domande e risposte non euclidee, ma in linea di massima la tattica di non lasciare nulla di intentato paga sempre.

Esplorando le varie locazioni troverete, nascosto ma non troppo, il primo *Maniac Mansion*, completo e in versione perfettamente giocabile. Visto che l'Italia è un Paese di risparmiatori l'offerta "2 per 1" dovrebbe essere particolarmente gradita. Un particolare curioso: nel *DotT* americano troviamo il *Maniac Mansion* per C64 mentre in quello italiano troviamo quello per PC, con grafica EGA e sonoro da cicalino. Il motivo? La versione C64 non è mai stata tradotta nella nostra lingua.

IL FOREGROUND

La realizzazione dell'avventura è assolutamente impeccabile. *DotT* mi ha impressionato già dalla presentazione, un disegno animato (come vezzosamente annunciano le "signorine" RAI) in piena regola. Il punto di forza non è tanto l'animazione in sé, fluida ma di comune amministrazione per i software più recenti; è lo stile dei disegni a essere eccezionale, imitazione delle migliori produzioni americane, con personaggi fortemente caricaturali e scenari deformati ad arte. La scuola è quella di Chuck Jones, creatore per

NB – nota bene

È possibile parlare di avventure senza nominare *Monkey Island 2*? In questo particolare caso il confronto è più che mai interessante dal momento che i due giochi nascono dagli stessi genitori. *DotT* è estremamente godibile per la sua somiglianza ad un cartone animato, e non solo nella grafica; vi troverete a dover pensare come un personaggio dei cartoon per procedere. *Monkey Island 2*, pur avvicinandosi a *DotT* per l'umorismo demenziale, è un'avventura più rigorosa, complessa da risolvere e, in linea di massima, più equilibrata. Ancora una volta il K parametro resta invariato. Tra i ripescati troviamo *Zack McCracken and the Alien Mindbenders*, simile ai primi due ma non allo stesso livello. Potreste vederlo in qualche compilation di vecchie glorie. Per non offendere Harrison Ford citiamo anche *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, più indicato per gli amanti delle avventure serie e contenente sezioni pseudo-arcade.

Anche i personaggi carichi di problemi esistenziali contribui-

Non crediamo che il povero tapino se la stia passando bene. Avrà visto senz'altro giorni migliori.

Il personaggio del metallaro è una piccola chicca di caratterizzazione.

http://www.oldgamesitalia.net/

L'inflessibile IRS è l'equivalente americano della nostra Guardia di Finanza. Non provatevi a evadere il fisco, altrimenti guai a voi!

la Warner Bros. di veri e propri capolavori come Road Runner e Pepé Le Pew.

I due artisti che hanno curato il comparto grafico, Peter Chan e Larry Ahern (anch'essi veterani di *Monkey Island 2*), per ottenere il miglior risultato con i fondali sono partiti da tradizionali disegni cartacei, in seguito digitalizzati, ritoccati per eliminare gli effetti più evidenti della pixelizzazione, e arricchiti di particolari, oggetti in parte con funzione puramente estetica, in parte interattivi. Pare che una delle difficoltà maggiori sia stato la progettazione della Mansion del futuro, costruita a misura di tentacolo; alcuni particolari dell'edificio sono geniali. Un altro atout di *DotT* è l'espressività dei protagonisti, resa possibile grazie alle dimensioni superiori del 50% rispetto ai precedenti personaggi delle avventure Lucas. La comicità non è quindi solo legata alle situazioni, ma anche alla mimica facciale e al linguaggio del corpo.

Ben realizzate anche le numerose animazioni a pieno schermo, che ricorrono frequentemente all'interno del gioco.

Il sonoro è nello standard Lucas, ovvero piuttosto buono, con brani parlati perfettamente comprensibili, e il commento musicale che varia in rapporto al contesto, in perfetto stile cinematografico.

Anche in vista dell'imminente versione "talkie", totalmente parlata, su CD-ROM è stato dato molto peso agli attori che prestano la voce ai personaggi, per ora solo nell'introduzione e in alcune scene animate: tutti attori professionisti, addirittura protagonisti di situation comedy di successo negli States, come Richard Sanders (WKRP in Cincinnati), il doppiatore di Bernard. Il manuale è ridotto ai minimi termini ma esauriente e contiene i codici per il sistema di protezione a password grafiche che viene richiesto ogni volta che si carica una posizione salvata.

Alessandro Cattelan

Genere Avventura
Casa Lucas Arts
Sviluppatore Interno

- Grafica eccellente
- Avventura estremamente articolata
- Situazioni demenziali
- Tradotto in italiano

- Non troppo difficile da portare a termine

Versione PC

Circa 15 Mb di hard disk occupati, almeno 570 K di memoria base libera auspicabilmente, ma non necessariamente, coadiuvati da 2Mb di EMS. Sufficiente un 286 a pochi MHz per far girare a dovere il programma; su macchine più veloci non incontreremo le saltuarie schermate nere di attesa per i caricamenti. Quasi obbligatoria una scheda sonora capace di sintesi vocale; se consideriamo che vengono supportate solo Ad-Lib e Sound-Blaster la scelta è quasi obbligata.
Un piccolo giallo circonda i driver per i dispositivi MIDI (Roland e General MIDI): nella versione inglese, su sei dischi, non sono inclusi nella confezione ma possono essere richiesti gratuitamente; al momento non sappiamo se la CTO li includerà nella versione italiana.

K VOTO

941 PC

G
QI
A
FK

Dopo *Monkey Island 2* probabilmente questa è la migliore avventura prodotta dalla Lucas Arts.
Più facile dell'attuale K parametro è però superiore per quanto riguarda la grafica. Molto movimentato grazie all'espediente della distanza temporale tra i protagonisti, *DotT* è estremamente divertente e giocabile.
L'interfaccia utente è di provata immediatezza e funzionalità. Tempestiva la traduzione in italiano, già disponibile a pochi giorni dalla presentazione del gioco in versione inglese.
La presenza del primo *Maniac Mansion* perfettamente giocabile, inoltre, garantisce ore aggiuntive di divertimento o di "amarcord".
Un titolo da non lasciarsi sfuggire.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuti · ore · giorni · settimane · mesi · anni
5 · 4 · 3 · 2 · 1 · 0

Già, che pensare di una razza che si diverte stando seduta davanti a una scatola luminosa...?

Come nella tradizione Lucas esistono decine di risposte diverse per ciascuna domanda!

http://www.oldgamesitalia.net/

DUNE 2
Battle for Arrakis

Stufi di giocare a *Civilization*? Tranquilli, da oggi anche gli amighisti potranno esaltarsi con l'unico programma in grado di tenere testa (almeno per un po') al capolavoro di Sid Meier: il bellissimo *Dune II*.

Negli ultimi tempi le maggiori software house privilegiano i PC per il lancio dei loro nuovi prodotti, riservandosi poi la possibilità di una conversione per la macchina di casa Commodore, sempre che le potenzialità del parco macchine installato (leggi Amiga 500, con un mega e secondo drive) siano all'altezza del compito.

La Westwood Studios deve proprio aver fatto sua questa logica nella realizzazione di *Dune II* per Amiga, e tale ipotesi pare avvalorata dell'assenza di notizie (al tempo della prima uscita) riguardo ad una apposita versione per il glorioso macinino di casa Commodore. Comunque, *Dune II* è finalmente giunto sui nostri monitor e devo proprio dire che è una gioia e un sollievo allo stesso tempo constatare che questi sette mesi di estenuante attesa sono stati sfruttati fino all'ultimo secondo dal team di programmatori, che sono riusciti a plasmare un prodotto ineccepibile, senza sbavature e con inalterate doti di giocabilità e longevità rispetto alla versione PC (la cui recensione completa - ve lo ricordo visto che comprende anche le due pagine di avviamento al gioco - è apparsa sul numero di Dicembre '92). Brevissimamente la trama: l'imperatore Frederick IV ha assoluta urgenza di risanare un bilancio disastrato dalla guerra per il trono, che lo ha opposto al fratello usurpatore, e quindi ha deciso di lanciare una sfida: quella delle tre maggiori casate (Atreides, Ordos, Harkonnen) che riuscirà a fare più quattrini (per suo conto, of course!) raffinando e vendendo il prezioso melange, spezia molto speciale presente unicamente sull'inospitale pianeta Arrakis, avrà in dono il possesso del pianeta stesso nonché una buona percentuale sulle tasse. La proposta è di quelle difficili da rifiutare, tanto più che il compito, seppur impegnativo, si prospetta particolarmente interessante, potendo contrastare i propri avversari non solo guadagnando più di loro ma anche conquistando o distruggendo le loro installazioni. Dunque, si comincia! Innanzitutto occorre scegliere la casata, tenendo presente che quella degli Ordos è la più diplomatica, gli Atreides hanno caratteristiche intermedie e gli Harkonnen, infine, sono un popolo feroce e spietato. Subito dopo si fa la conoscenza del proprio Mentat, consigliere esperto e prezioso nei momenti più critici. Infine si aprono le danze e le cose si fanno serie: il gioco è composto da una serie di missioni, ognuna di esse illustrata ampiamente dal Mentat in un completo briefing, con la possibilità di variare l'ordine con cui si affrontano, prendendo decisioni differenti in sede di mappa strategica.

Nelle prime fasi di ogni missione è di vitale importanza crearsi una buona installazione base, con tanto di centrale eolica, raffineria, silos vari, fabbrica di armi leggere e avamposto radar, a cui potremo poi aggiungere altre utilissime strutture o migliorare quelle che già si hanno. Indispensabili sono comunque, per qualsiasi edificio, le fondamenta, collocabili solo sulla roccia che ricopre in alcuni tratti la superficie di Arrakis.

In un secondo tempo si può procedere alla raccolta del melange (automaticamente raffinato) e alla conquista militare della zona. Sempre che ce la facciate... Gli aggettivi per descrivere *Dune II*, finalmente su Amiga, non sono tanti; uno solo, comunque, gli calza a pennello: imperdibile!

I 32 colori della grafica Amiga riescono a riprodurre con sufficiente fedeltà le schermate disegnate in 256 per la VGA.

La raffineria è il punto di partenza indispensabile per una buona missione a *Dune II*, magari è anche meglio averne due.

Genere Strategico
Casa Virgin
Sviluppatore Westwood Studios

- Molto coinvolgente
- Grande grafica
- Longevità assicurata - Ottimo manuale, chiaro e preciso - Livello di difficoltà calibrato impeccabilmente

- Le missioni non sono poche, ma una volta finito difficilmente lo rigiocherete

Versione Amiga

Magistrale. Solo così si può definire la prestazione del team di sviluppo di *Dune II* nella realizzazione della versione Amiga. La grafica è bellissima, l'introduzione animata non è affatto andata perduta e non si rimpiange troppo l'assenza dei 256 colori della VGA. Il sonoro è di alto livello (anche se inferiore alla versione PC), con buoni effetti sonori ed una musichetta che ci accompagna piacevolmente nello sviluppo della nostra missione. I cambi di disco sono piuttosto frequenti, ma solo tra una missione e l'altra, negli intermezzi, evitando quindi di rendere spezzettata e frustrante l'azione di gioco.

K VOTO

937 AMIGA

G
QI
A
FK

Volete un gioco avvincente, coinvolgente, esaltante, progressivo nella difficoltà, longevo, irresistibile, impegnativo? Se la risposta è sì, non perdete altro tempo e correte ad accaparrarvi la vostra copia (originale!!!) di *Dune II*. L'aspetto che più mi ha colpito di questo meraviglioso gioco è il coinvolgimento che riesce a trasferirti per tutta la durata di ogni missione (e si parla di ore, non di dieci minuti!), rendendo indispensabili nel giocatore lucidità e rapidità nel prendere delle decisioni. Per fortuna c'è l'opzione per salvare la partita! In definitiva non posso che ribadire quanto già detto poco fa: *Dune II* è un "must" per gli amanti della strategia e un prodotto caldamente ma mooolto caldamente consigliato a tutti gli altri.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto, ore, giorni, settimane, mesi, anni

http://www.oldgamesitalia.net/

2-0
palla al centro!

SERIE A
Le statistiche 92/93
VAN BASTEN FANTACAMPIONE 1992/93
Edizioni Studio Vit

SERIE A
Fantacalcio: il gioco più bello del mondo, dopo il calcio
4ª EDIZIONE AGGIORNATA • CAMPIONATO 1993/94
A cura di Riccardo
Edizioni Studio Vit

IN EDICOLA
IN LIBRERIA

Quest'anno *Serie A* raddoppia:

- ***Serie A - Le statistiche 92/93*** **a metà luglio in edicola con tutti i dati del campionato**
- ***Serie A - Fantacalcio*** **a fine agosto**

e nei negozi specializzati

Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA E PC
VIDEOGIOCHI PER MEGADRIVE-SUPERNES GAMEBOY-GAME GEAR.

RIPARAZIONI CONSOLE

TELEFONA PER SAPERE LE ULTIME NOVITA' !!!

AMIGA

COMPUTERS AMIGA

Nuova versione di amiga con microprocessore 68020 a 32 bit e clock a 14 Mhz. L'amiga 1200 dispone già di 2 Mb di memoria ed è predisposto a supportare l'Hard Disk, prestazioni grafiche e sonore superiori.

Amiga 1200	L. 749.000
Amiga 600	L. 479.000
Amiga 600 con Hard Disk	L. 879.000
Amiga 600 con monitor 1084/S	L. 900.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 49.000
Espansione 1Mb per A600	L. 119.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4 Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 299.000
Espansione 1MB per 1200	TELEFONARE
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 139.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 129.000
Drive interno per amiga 2000	L. 129.000
Drive esterno con Apocalypse	L. 169.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse Selector	L. 29.000
Mouse con microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Prolunga per modulatore	L. 20.000
Prolunga per drive	L. 30.000
Penna ottica con software	L. 29.000
Pistola Gun Shot	L. 99.000

PC

SUPEROFFERTA PC 386/SX/33

2 Mb di Memoria — 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb — 1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela — 2 Porte Seriali
1 Mouse — 1 Tastiera Estesa
1 Porta Game

L. 1.600.000

SUPEROFFERTA PC 486/SX/25

4 Mb di Memoria — 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb — 1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela — 2 Porte Seriali
1 Mouse — 1 Tastiera Estesa
1 Porta Game

L. 2.100.000

SUPEROFFERTA PC 486/DX/33

4 Mb di Memoria — 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 120 Mb — 1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela — 2 Porte Seriali
1 Mouse — 1 Tastiera Estesa
1 Porta Game

L. 2.790.000

SCANMAN

Scanner manuale con software Graytouch per aquisizione di immagini a 256 livelli di grigio.

L.299.000

SOUNDBLASTER PRO

Scheda audio stereofonica con predisposizione per il collegamento di CD-Rom.

L.299.000

NOVITA' INTERFACCIA VIDEO PER PC VGA/SCART

Questa interfaccia vi permetterà di collegare il vostro Pc a qualsiasi televisore dotato di presa scart mantenendo la compabilità video.

L. 129.000

CONSOLE

SUPEROFFERTA

SUPERNES CON SUPERMARIO WORLD
1 JOYPAD
ALIMENTATORE + SCART
A SOLE
L. 330.000

SUPERNES CON 1 JOYPAD
A SOLE
L. 279.000

MEGADRIVE PAL/SCART
L. 249.000
CON SONIC L. 279.000

GAME GEAR L. 249.000
CON SONIC L. 289.000

SUPERMAGIC GAME CONVERTER

Permette di utilizzare le cartucce SuperNes americane, giapponesi, ed europee su ogni modello di SuperNes. L.45.000

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10 Pz.	L. 1.000 cad.
50 Pz.	L. 850 cad.
100 Pz.	L. 800 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10 Pz.	L. 1.500 cad.
50 Pz.	L. 1.400 cad.
100 Pz.	L. 1.300 cad.

HARD DISK PER AMIGA 600 - 1200

Disponibili Hard disk interni da 40 Mb e 85 Mb per amiga 600 - 1200. Si eseguono anche installazioni.
TELEFONARE

SUPER NOVITA'

Drive esterno per amiga con doppia capacita'
880 Kb - 1.640 Mb — L. 159.000

MONITOR

COMMODORE 1960 — L. 749.000
COMMODORE 1084S — L. 430.000

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10 Posti Blue Box	L. 2.500
50 Posti con chiave	L. 10.000
100 Posti con chiave	L. 16.000
150 Posti a cassetto	L. 35.000

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 380.000
Star LC 200 colore	L. 530.000
Star LC 24-200 B/N	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000
Star Ink-Jet 80 col.	L. 679.000

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA

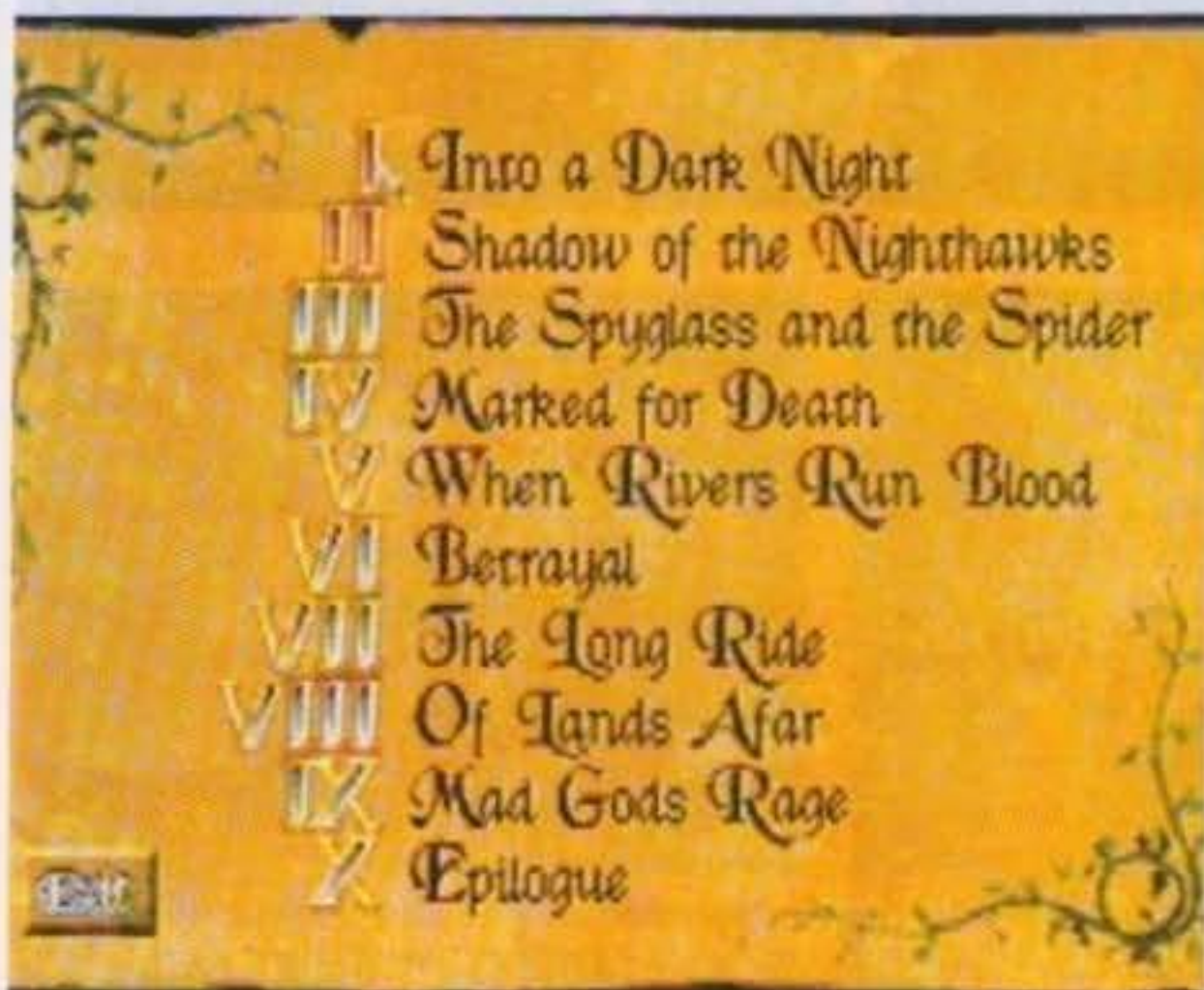
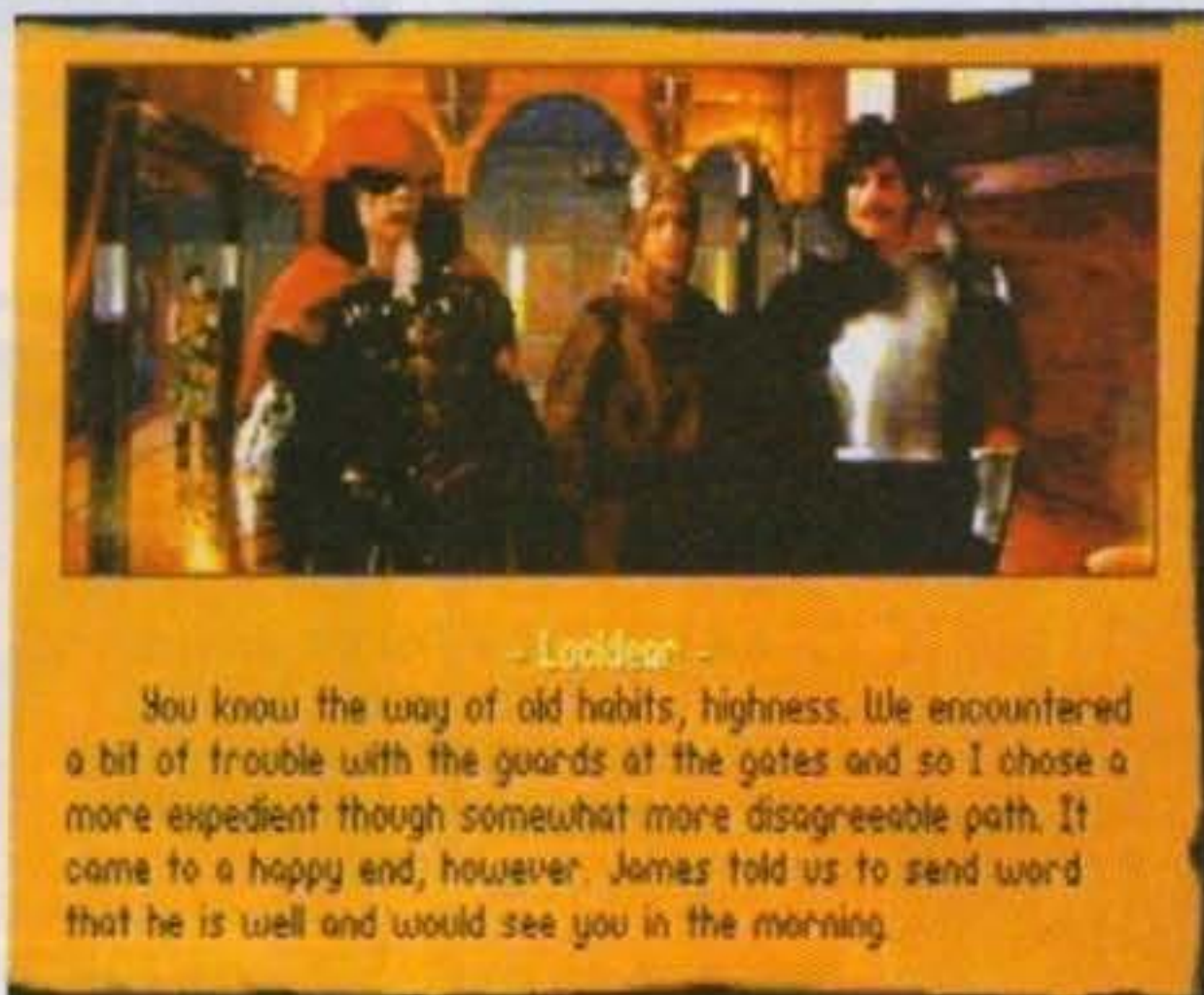
Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 25 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilità.
L. 299.000

KICKSTART 1.3 SU ROM

PerA500 L.59.000
PerA600 L.65.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

http://www.oldgamesitalia.net/

BETRAYAL AT KRONDOR

Durante ogni fase del gioco possiamo accedere alle sequenze animate.

I tre personaggi con cui cominceremo il gioco: due guerrieri e un mago.

Un gioco di ruolo che sfrutta tecniche già viste nei simulatori di volo? Così si presenta l'ultimo prodotto Dynamix che, per aggiungere spessore alla trama, si è avvalso della stretta collaborazione di uno scrittore fantasy di successo: Raymond E. Feist.

In un periodo in cui parlare di multimedialità sembra essere all'ordine del giorno, ci troviamo a esaminare un prodotto che di multimediale ha senz'altro l'approccio. Come definire altrimenti un gioco per computer che, nelle fasi di sviluppo, è stato curato direttamente dallo scrittore dalle cui opere trae ispirazione. Del resto non c'è da meravigliarsi: Raymond Feist, prima di diventare scrittore, aveva avuto una breve carriera come game designer e quindi un sano ritorno alle origini lo deve avere attratto non poco.

L'obiettivo principale che Feist e la Dynamix si erano posti nella realizzazione di *Betrayal at Krondor* era di creare un prodotto che potesse vantare una trama all'altezza (o quasi) di quella di un libro. Per venire a capo di questo problema sono ricorsi alla suddivisione dell'avventura in una serie di capitoli (dieci), all'inizio e alla fine dei quali il giocatore può ammirare una serie di sequenze animate digitalizzate e leggere alcune pagine scritte dallo stesso Feist.

Le sequenze fra un capitolo e l'altro possono essere piuttosto lunghe (anche cinque o sei minuti) e riescono effettivamente a creare una trama che avvolge il giocatore e lo immerge nel mondo fantastico di Midkemia.

L'uso di immagini digitalizzate, comunque, nulla toglie alla credibilità della vicenda, per realizzarle, infatti, la Dynamix si è avvalsa di un vero e proprio cast di attori, tutti rigorosamente in abiti medioevali, che ricreano alla perfezione tutti i personaggi della nostra avventura. Il background della vicenda è piuttosto complesso, essendo basato su ben cinque libri di circa quattrocento pagine ciascuno, ma è ben sintetizzato nel manuale, che ci dà una immagine precisa del mondo di Midkemia, con le sue razze, creature, incantesimi, divinità, ecc.

All'inizio dell'avventura controlliamo tre personaggi: Locklear, un nobile al servizio del principe Arutha; Owyn un giovane mago, e Gorath, un moredhel (una sorta di elfo scuro) rinnegato che dobbiamo scortare fino a Krondor, affinché possa essere interrogato dal principe. I nostri viaggi si svolgeranno principalmente su due schermate: una, in prima persona, è più dettagliata e ci presenta

Le sezioni nei dungeon sono molto simili a *Underworld* per la tecnica di texture-mapping, non per la praticità.

http://www.oldgamesitalia.net/

I combattimenti sono rappresentati con una visuale molto simile a quella di un tavolo da gioco con le miniature.

Il sistema per gestire il riposo e l'inventario dei personaggi è molto comodo e consente un controllo pressoché totale sulle loro azioni.

il paesaggio in grafica poligonale tridimensionale, con tanto di alberi in bitmap e cinguettii digitalizzati per allietare il nostro cammino; l'altra, a volo d'uccello, è più veloce e consente di avere una visione di insieme del paesaggio che ci circonda.

Per entrambe le schermate potremo selezionare il livello di dettaglio e la fluidità dei nostri movimenti, particolari che, in egual misura, influenzeranno la velocità del gioco.

Diciamo subito che, anche al massimo livello di dettaglio, la resa grafica non è eccezionale: le montagne sono ombreggiate ma il paesaggio resta, comunque, decisamente spoglio e non contribuisce certo all'atmosfera, per altri versi impeccabile, del gioco. Purtroppo questa grafica spartana non è accompagnata, come sarebbe lecito aspettarsi, da una totale libertà di movimento: anche la più misera delle colline costituisce un ostacolo insormontabile per i nostri prodi. In questo modo il nostro percorso risulta quasi sempre obbligato, consentendo ai designer del programma di gestire gli avvenimenti a loro piacimento, ma lasciandoci l'amaro in bocca per l'occasione mancata. A queste due visuali se ne aggiungono altre due: una viene utilizzata per gestire tutte le sezioni di dungeon ed è assimilabile per aspetto e concezione ai labirinti 3D di *Ultima Underworld*, anche se la gestione del movimento risulta esageratamente semplificata, con il computer che fatica a gestire le svolte che non siano esattamente di 90°, per delle ragioni sinceramente incomprensibili. L'altra visuale è quella che ci consente di gestire tutti i combattimenti (siano essi all'aperto o sotterranei); in questo caso abbiamo la possibilità di ammirare delle battaglie realizzate con la tecnica del rotoscoping (procedimento, ormai inflazionato, che consiste nel filmare degli attori per poi digitalizzarne i movimenti), che si svolgono su una griglia 8x13 e in cui avremo la possibilità di muovere i nostri personaggi, con una struttura a turni, per farli attaccare, difendere e lanciare incantesimi. In questo caso non ci sono difetti rilevanti, se si esclude l'impossibilità oggettiva di difendere un personaggio più debole o ferito: i nostri nemici, infatti, non esiteranno a voltare le spalle ai loro avversari per attaccare il personaggio in difficoltà, e questo senza scoprirsi per un eventuale attacco successivo. Un po' irrealistico ma accettabile.

Le sequenze fra un capitolo e l'altro riescono effettivamente a creare una trama che avvolge il giocatore

Il sistema magico non brilla per innovazione ma è comunque giocabile e divertente: a nostra disposizione avremo sei collegi, nei quali potremo imparare diversi incantesimi. Alcuni serviranno in battaglia, mentre altri ci torneranno utili nelle fasi di esplorazione.

La gestione dell'equipaggiamento è forse uno dei punti migliori del gioco: decine e decine di oggetti diversi (magici e non) sono a nostra disposizione e tutti hanno una breve

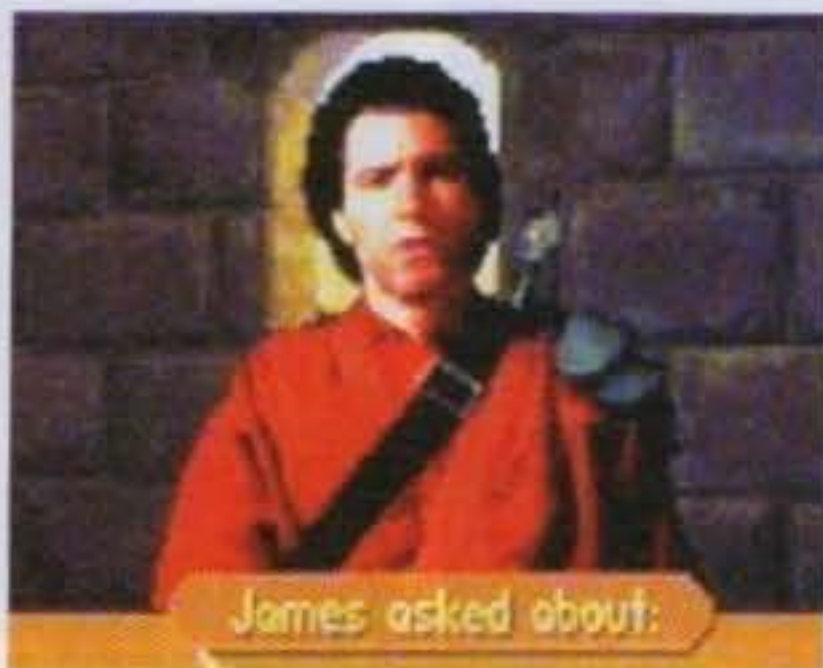
Le visuali esterne sono piacevoli ma un po' scarne e monotone.

Di tanto in tanto sulla nostra strada troviamo delle pericolose trappole magiche.

http://www.oldgamesitalia.net/

DAL GIOCO AL LIBRO, DAL LIBRO AL GIOCO

Raymond E. Feist condivide con buona parte degli scrittori di fantasy statunitensi una vita alquanto avventurosa: anch'egli può infatti vantare una dozzina di mestieri diversi prima di approdare alla vita da romanziere. Dal nostro punto di vista, però, quello che conta è che Midkemia, il mondo in cui si svolge *Betrayal at Krondor*, non è nato esclusivamente dalla fantasia di Feist, bensì dagli sforzi congiunti di una serie di amici che il venerdì sera si trovavano per una partita ai giochi di ruolo. Questo gruppo, di cui Feist faceva parte, arrivò quasi a pubblicare un set di regole per giocare nel mondo che aveva ideato, ma poi desistette e vendette i diritti del materiale sino ad allora prodotto a un altra casa (la Chaosium, famosa per *Il Richiamo di Cthulhu*). A quel punto Feist cominciò a scrivere i romanzi ambientati in Midkemia, romanzi che ormai sono fra i più venduti in America (e che recentemente hanno cominciato a essere tradotti dall'Editrice Nord, il primo volume si intitola *Il Signore della Magia*. E' così che il cerchio si chiude quando la Dynamix propone allo scrittore di realizzare un gioco basato sui suoi romanzi, che a loro volta erano nati da un gioco fatto con gli amici!

Locklear è un valente guerriero nella serie di romanzi, nel gioco non se la cava male ma può migliorare parecchio.

Jimmy the Hand, come era sopranominato da piccolo, è noto per la sua destrezza nell'aprire serrature e in combattimento.

descrizione che li accompagna. Inoltre armi e armature potranno essere riparate, sempre che si disponga degli attrezzi adatti.

Girando per il mondo incontreremo diversi personaggi della saga di Feist, tutti rigorosamente accompagnati dalla loro immagine digitalizzata, che potremo interrogare con un sistema elementare per argomenti. Inoltre, di tanto in tanto, i membri della compagnia si scambieranno dei pareri sulla situazione, dandoci l'impressione di avere una vita propria e indipendente dalle nostre azioni.

La struttura della compagnia è, comunque, in continuo mutamento, e di tanto in tanto qualche personaggio ci lascerà per fare posto a un altro. Per sveltire i viaggi da un posto all'altro è possibile utilizzare i teletrasporti presenti nei templi che, a un prezzo *modico* ci permetteranno di ritornare in qualsiasi tempio già visitato. I preti che troviamo nei templi sono anche in grado di curarci, anche se all'inizio le loro tariffe saranno proibitive.

La forza di questo gioco sta sicuramente nell'intreccio narrativo che, in parte, riesce a rimediare ai difetti evidenziati sin ora. Si può dire che più si gioca a *Betrayal at Krondor* e più si vuole proseguire per poter vedere come va a finire, proprio come in un libro. Tenete presente, però, che all'inizio la noia potrebbe sopraffarvi, anche perché le cose da fare sono proprio pochine. In sostanza ci troviamo di fronte al primo esperimento di libro interattivo di un certo rilievo, con tutti i difetti che possono scaturire dagli esperimenti e con qualche novità che potrebbe trovare spazio in prodotti futuri.

Inoltre va sottolineato che le sezioni all'aperto, pur con tutte le loro limitazioni, sono il primo esempio di gioco di ruolo all'aperto, in prima persona, con movimenti a 360 gradi: una strada che, i nostri lettori lo sanno bene, anche Lord British ha intenzione di percorrere nei prossimi prodotti della serie *Ultima*.

Andrea Minini Saldini

I giochi di ruolo per computer ormai crescono come i funghi. Nella produzione più recente possiamo consigliarvi sicuramente gli ultimi episodi dei due filoni della serie *Ultima*, rispettivamente *Underworld II* e *Ultima VII - Part 2*. I giochi disegnati da Lord British si segnalano per la loro completezza e per la loro trama coinvolgente.

Potreste provare *Might & Magic IV* e *V*, che uniti garantiscono ben 37 mega di divertimento fantasy.

Da tenere d'occhio anche il prossimo prodotto targato Westwood, *Lands of Lore*, in uscita fra breve, che dovrebbe portare un po' di novità nell'ambito dei giochi in stile *Eye of the Beholder*.

Genere Gioco di Ruolo
Casa Sierra On-Line
Sviluppatore Dynamix

- Ottimo intreccio narrativo
- Sezioni all'aperto in prima persona
- Buone le musiche

- Poca libertà
- Combattimenti approssimativi

Versione PC

Per giocare è necessario come minimo un 386SX, e tenendo conto della possibilità di selezionare il livello di dettaglio non dovrebbe essere impossibile giocarlo nemmeno con questa configurazione minima. Lo spazio richiesto su hard disk è di circa 14 mega. Le schede sonore supportate sono Soundblaster (con cui possiamo sentire alcune frasi campionate), Roland, General Midi, Pro Audio Spectrum e Sound Blaster Pro...c'è anche lo speaker interno per i meno fortunati. La grafica è in VGA in bassa risoluzione durante il gioco e in alta durante le schermate testuali.

K VOTO

800 PC

G
GI
A
FK

Ho atteso *Betrayal at Krondor* con grande trepidazione, essendo un accanito lettore delle opere di Feist, e posso dire che, per quanto riguarda il lavoro dello scrittore, non ci si può lamentare (non dimenticate, però, che tutti i testi sono in inglese). I problemi sono altri e riguardano la gestione del movimento, dei combattimenti e della trama (che a volte appare un po' troppo lineare, anche se coinvolgente). Purtroppo la Dynamix non ha una grossa esperienza in questo campo e si vede, speriamo che in futuro possa rimediare alle pecche di questo sistema, pur mantenendone l'impostazione che, per la sua varietà, va lodata. Consigliato a tutti i lettori della saga di Midkemia, per gli altri è una questione di gusti: se amate interagire molto con gli avvenimenti potreste rimanerne delusi. In caso contrario non dovrebbe dispiacervi.

CURVA INTERESSE PREVISTO

http://www.oldgamesitalia.net/

International Open GOLF Championship

Per vincere ci vuole una buona partenza, dov'è che l'ho già sentito?

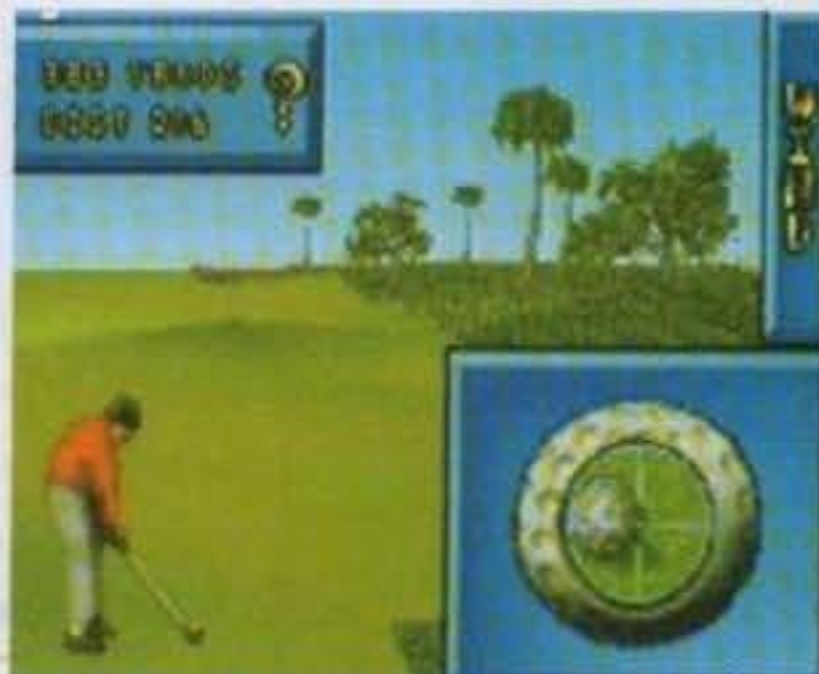
La disposizione dei menù intorno allo schermo è estremamente pratica.

Ecco un ennesimo tentativo, discretamente riuscito, di trasferire le emozioni di una partita a golf dal verde di un club scozzese alla vostra scrivania. Per un'estate torrida un diversivo su dei freschi campi erbosi e digitali potrebbe fare al caso di molti lettori.

International Open Golf Championship non si può dire migliore di tanti suoi cugini, ma si colloca nel mondo del golf su personal computer, come il più adatto per giocatori completamente a digiuno di questa "disciplina elettronica". In un verde vettoriale su scheda VGA potrete essere aiutati dal software nell'affrontare le classiche 18 buche e acquisire così, non solo la necessaria dimestichezza con il programma, ma anche quelle nozioni utili per diventare provetti golfisti. In poche ore di gioco sarete in grado di scegliere il *ferro* più adatto per uscire da un *bunker* o il *legno* migliore per attaccare il *green* da un terreno ruvido. A livello amatoriale molte funzioni sono disattivate perché non veniate distratti da quella che può essere intesa come una lezione di golf, e comincerete a prendere in considerazione il vento e i tiri ad effetto solo al terzo livello, quello master. Scelta la forza che volte imprimere alla pallina, cliccando su una delle quattro icone che rappresentano piena forza, 3/4, 1/2 e 1/4 di forza, il controllo passa a un mirino che vi permetterà di scegliere in quale modo sferrare il colpo. Come master non avrete alcuna indicazione, contrariamente al gioco amatoriale dove, quando posizionate il mirino correttamente questo si illumina, e quindi non dovete far altro che colpire. La difficoltà di questa operazione è resa da un effetto di tremolio, molto accentuato se la mazza utilizzata non è adatta, che genera un fattore di casualità, perché può capitare che, proprio mentre colpite la pallina, il mirino abbia uno scarto che compromette il buon esito del tiro.

In poche ore di gioco sarete in grado di scegliere il ferro più adatto per uscire da un bunker o il legno migliore per attaccare il green da un terreno ruvido

Attraverso il mirino, e con non poca esperienza, potrete giocare diversi colpi come: a gancio, di taglio, con effetto laterale e con le loro varie combinazioni. Essendo questo praticamente il fulcro del gioco, la Ocean ha dedicato quattro pagine del manuale (in italiano) per mostrarvi i diversi modi di colpire la pallina.

Sono previsti tutti gli inconvenienti classici che possono capitare su di un campo da golf, fatta eccezione per lo scoiattolo che trafuga la pallina o la talpa che si insedia nella buca. Preparate-

Per inquadrare con precisione la pallina saranno necessarie ore di allenamento a causa del tremolio del mirino.

18 BUCHE 18

Vi siete mai chiesti perché i campi da golf hanno 18 buche? O, quanti bicchierini da 42 cc contiene una bottiglia da 3/4 di litro di Whisky? E ancora, che relazione c'è tra queste due domande? Prima del 1850 i campi da golf avevano un numero variabile di buche. Si dice che il Consiglio dei Governatori di St.Andrews, in Scozia, decise di introdurre un numero standard di buche. Molte furono le proposte ma la più geniale fu suggerita da uno dei membri del Consiglio che solitamente accompagnava le sue partite a golf con una bottiglia di Scotch. Era abitudine di questo personaggio versarsi il primo bicchierino alla prima buca e ripetere il rituale a quelle successive. Terminata la bottiglia, il gioco, forse anche per ovvie ragioni, aveva termine. I bicchierini bevuti da questo Lord erano sempre 18 e così sembra che fu proprio questo bizzarro aneddoto a determinare il numero standard di buche.

Il tabellone dei punteggi non poteva mancare, riuscirete ad arrivare a dei par negativi?

Il gioco si segnala per la sua velocità nel ridisegnare le schermate relative al campo.

vi, quindi, a dover ripetere un tiro perché, calcolata male la traiettoria o non considerato bene il vento, potrete finire nel laghetto antistante il green o dietro l'odiosa quercia secolare che rende ingiocabile il prossimo colpo.

I consigli che possono essere dati per affrontare al meglio una partita a golf, con questo prodotto della Ocean, sono molti e anche molto soggettivi, resta comunque importante, prima di sferrare qualsiasi colpo, effettuare un'accurata analisi del terreno, della vostra posizione rispetto al *green* e agli ostacoli e, per i giocatori master, anche del vento. Consultate dunque le mappe e visionate le simulazioni dei tiri dal menu, raggiungibile attraverso l'icona che raffigura il *green*, e per conoscere qual è la vostra distanza dalla buca o di quanto è stata la vostra gittata precedente, sempre attraverso un'icona, potete aprire un finestra di informazioni generali riguardanti anche il *par* della buca e la vostra situazione in riferimento ad esso. Il controllo del gioco avviene attraverso pittoresche icone disseminate sulla cornice che racchiude la visuale, è quindi suggerito l'uso del mouse anche se, grazie ad un piccolo manuale riassuntivo dei tasti, il gioco è pienamente godibile anche attraverso la tastiera. Affrontato il *fairawy* e oltrepassati gli insidiosi *bunker*, nascosti da strategici *dog-leg*, non vi resta che chiudere la buca cercando di non farvi trarre in inganno dalle subdole pendenze del *green* che, malgrado l'uso opzionale di una griglia, non sono state, forse volutamente, rese chiare e quindi risulta molto difficoltoso restare sotto il *par*. *Open Golf* vi permette di affrontare tre diversi percorsi, giocabili da golfisti inesperti, professionisti o da master, e spetta a voi decidere se realizzare quello classico da 18 buche o alternativamente 36, 54 e 72 buche. Le gare che potete affrontare sono tutte le competizioni principali conosciute in Europa e negli USA, e vanno dalla forma più antica e tradizionale del golf della gara a punti, fino alla ricca variante del gioco di *skins* dove vengono messe in palio cifre da capogiro per ogni buca realizzata sotto il *par*.

Alcune gare richiedono un minimo di 2 giocatori, il programma arriva fino a 4, e se non avete un compagno di gioco dovrete assumere il controllo di tutti i partecipanti perché è non considerata l'opzione con il computer come antagonista. Sarà difficile diventare come *Bermhard Langer*, vincitore della 57esima edizione del *Masters* con 11 colpi sotto il *par*, ma con *Open Golf* avrete la possibilità di avvicinarvi a un gioco che è stato definito "il migliore sport che l'uomo abbia mai escogitato".

Omar M. Tessadori

NB – nota bene

Se siete dei neofiti del Golf questo prodotto della Ocean fa certamente al caso vostro, vista la semplicità con cui vi coinvolge nel gioco ma, se cercate emozioni forti, meglio allora altri prodotti. *Link386 pro* della Access è certamente tra i migliori se non "il migliore" e consente il pieno controllo del gioco proprio come su di un vero percorso a 18 buche con una marea di opzioni che vanno dalla sfida tra due giocatori via modem, al salvataggio di un'intera partita per gare in differita.

Altro valido prodotto è *David Leadbetter's Golf* (Microprose) che, con inquadrature spettacolari, ha il potere di catturare anche i giocatori più titubanti.

La Konami con *Wilson ProStaff Golf* può essere considerata una buona alternativa, forse anche per chi non ha mai giocato su un campo computerizzato.

Genere Sportivo
Casa Ocean
Sviluppatore Interno

Pro:
- Semplicità di gioco anche per i neofiti del genere
- Varietà di gare selezionabili
- Spazio su HD richiesto molto contenuto
- Rapido nel ridisegnare le viste del campo di gioco

Contro:
- Audio inesistente
- Pochi percorsi alternativi (solo tre)
- Assenza dell'opzione di sfida con il computer come opponente

Versione PC

Processore minimo richiesto 286, ma si consiglia l'uso di un 386. Richiesto DOS 5.0 o superiori e HD di cui verranno usati circa 3Mb anche se per il suo funzionamento il programma usa in totale 6Mb per la generazione dei percorsi durante il gioco. Grafica VGA e sonoro AdLib, Sound Blaster o Roland. RAM libera richiesta per il funzionamento: 588Kb. Non sulla confezione ma nel manuale, che potrete leggere solo dopo l'acquisto, sono segnalati possibili problemi con compattatori di HD. *DoubleSpace* del DOS 6 e *Stacker* 3.0 comunque non sembrano intralciare il corretto funzionamento del gioco.

Versione Amiga

Non dovrebbe discostarsi molto dal gioco per PC. Probabilmente migliori le musiche e gli effetti sonori.

K VOTO

660 PC

G
QI
A
FK

Per ottenere un'elevata velocità di gioco la VGA non sembra essere stata sfruttata a pieno e il gioco non colpisce con schermate mozzafiato. Resta comunque un prodotto gradevole, che non divora mega di spazio sul disco rigido e, inoltre, non ha certo la pretesa che a giocarci siano dei novelli *Nick Faldo*.

Pur supportando diverse schede audio, gli sviluppatori si sono limitati ad un banale motivo durante la selezione dei percorsi e delle gare mentre durante il gioco, silenzio assoluto se non per il rumore prodotto dalla mazza che cozza contro la pallina. Forse un eccesso di realismo, visto il silenzio che cala sui campi da golf mentre i campioni cercano di concentrarsi prima di un tiro.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto · ore · giorni · settimane · mesi · anni

http://www.oldgamesitalia.net/

UNA NUOVA PROMOZIONE PER I 10 ANNI C.T.O.

Dai nostri rivenditori la festa continua...

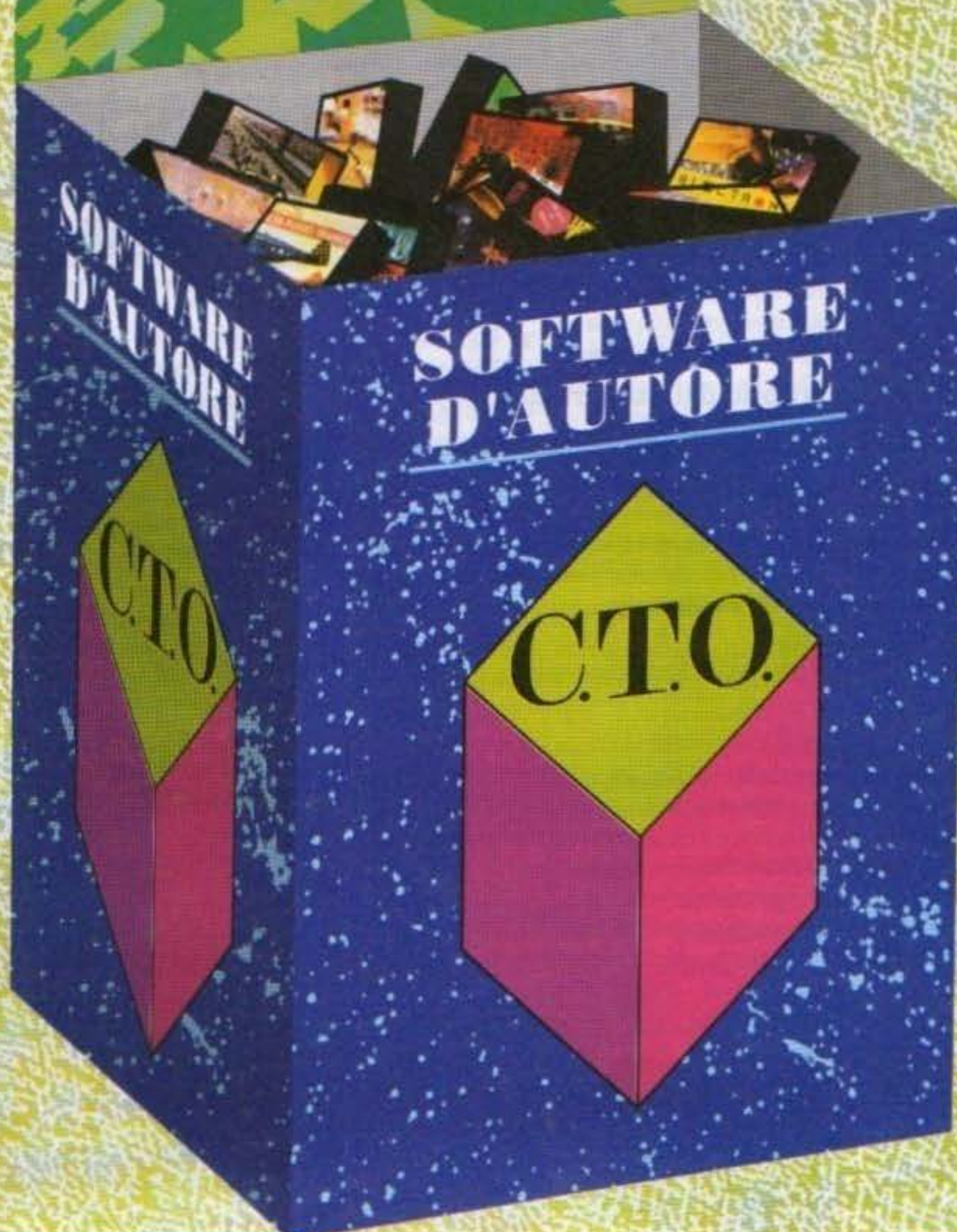
PIEMONTE **SOFTEL** - VIA NIZZA, 45/F TORINO - **ALEX COMPUTER** - CORSO FRANCIA, 333/4 TORINO - **ALEX 2** - VIA TRIPOLI, 179/8 TORINO - **AMERICAN'S GAMES AND SYSTEM** VIA SACCHI, 26/B TORINO - **STEREO MARKET** - CORSO PESCHIERA, 255/M TORINO - **TV MIRAFIORI** - CORSO UNIONE SOVIETICA, 381 TORINO - **ELLIOTT COMPUTER SHOP** P.ZZA DON MINZONI, 32 VERBANIA INTRA (NO) - **PENATI** - VIA MATTEI, 49 (S.S. PER VERCELLI) NOVARA - **COMPUTERLAND** - VIA MAZZINI, 30/32 SALUZZO (CN) - **C.P.** - VIA PINEROLO, 88 PIOSSASCO (TO) - **HOBBYLAND SNC** - VIA BERTODAMO, 1 BIELLA (VC) - **MEGA. LO. MANIA** VIA GALILEO FERRARIS, 90 VERCELLI - **P.C.** - VIA GUASCO, 54 ALESSANDRIA - **TEOREMA** - VIA LOSANA, 9 BIELLA (VC) **LOMBARDIA** **NIKI SHOW-ROOM** - VIA TAVAZZANO, 14 MILANO **JOISTICK FUN** - VIA LORENTEGGIO, 38 MILANO - **BCS** - VIA MONTEGANI, 11 MILANO - **E.D.S.** CORSO PORTA TICINESE, 4 MILANO - **GALIMBERTI** - VIA CANONICA (ANG. VIA GIUSTI) MILANO - **NEWEL** - VIA MAC MAHON, 75 MILANO - **RIVOLA** - VIA MAURO MACCHI, 26 MILANO - **T.C. CENTRO MILANO** - LARGO CORSIA DEI SERVI, 11 MILANO - **SUPERGAMES** - VIA VITRUVIO, 37 MILANO **MAGIC SCREEN** - VIA MAZZINI, 44/A SONDRIO - **VIDEO SERVICE** - VIA GALLERIA MANZONI, 15 PAVIA - **BUSTO BIT** VIA GAVINANA, 17 BUSTO ARSIZIO (VA) - **MEGASTORE** - C.SO GARIBALDI, 86 LEGNANO (MI) - **ARKE'** - VIA MARSALA, 91 BRUGHERIO (MI) - **B & B** - VIA CADOLINI, 6 GALLARATE (VA) **PC MAINT** - VIA ABBA, 10 MUGGIO (MI) - **MEDIA MARKET SPA** - VIA MAZZA, 50 - C/O CENTRO COMMERCIALE IPER MONTEBELLO DELLA BATTAGLIA (PV) - **MEDIA MARKET SPA** VIA E.FERMI, 1 - C/O CENTRO COMMERCIALE CURNO (BG) **MASTER INFORMATICA** - VIA F.LLI UGONI, 10/F BRESCIA **ACTE SNC** - VIA UGO FOSCOLO, 48 MONZA (MI) - **ACTE SNC** VIA B. CREMAGNANI, 13 VIMERCATE (MI) - **A.S.I. SAS** - VIALE ITALIA, 1 C/O CENTRO COMMERCIALE ROSSI CORSICO (MI) **ARIVIVIS** - P.ZZA 1 MAGGIO, 13 CORSICO (MI) - **DELTA COMPUTER** - VIA MARTIRI DELLA RESISTENZA, 15/G PIACENZA **GALIMBERTI** - VIA NAZ. DEI GIOVI, 28/36 BARLASSINA (MI) **GALIMBERTI** - VIA PASQUALE PAOLI, 47/A COMO **GALIMBERTI** - VIA RISORGIMENTO, 48 CASSINA RIZZARDI (CO) - **GALIMBERTI** - VIA GRANDI (ANG. VIA LAZZARONI) SARONNO (VA) - **HIGH PRESTIGE SNC** - VIA CARDUCCI, 4 PIACENZA - **MULTIMEDIA & SOUND** - VIA CAMPERIO, 3 MONZA (MI) - **MEGABYTE** - VIA ROMA, 61 GRUMELLO (BG) - **PENATI** - VIA SIMONE DA CORBETTA, 49 CORBETTA (MI) - **SENNA** VIA CALCHI, 5 PAVIA - **S.W. COMPUTER SHOP** VIA C. BATTISTI, 42 C/O CENTRO COMMERCIALE MINERVA PAVIA - **MGABYTE** - VIA CASTELLO, 1 DESENZANO DEL GARDA (BS) **MEGABYTE** - CORSO MAGENTA, 32/B BRESCIA - **ERRE INFORMATICA** - VIA MILANO, 2/G CREMONA **TRIVENETO** **CENTRO TRIESTINO INFORMATICA** - VIA PASCOLI, 4 TRIESTE **COMPUTER SHOP** - VIA PAOLO RETI, 6 TRIESTE **D.I. COMPUTER WORLD SNC** - VIALE XX SETTEMBRE, 25 TRIESTE - **VIDEOLANDGAMES** VIA RISMONDO, 4 TRIESTE - **AL RISPARMIO SRL** - V.LE DEL LAVORO, 18 INT. 8/9 ROVERC. ROVERETO (TN) - **COMPUGAMES** - CORSO CAVOUR, 5/A VERONA - **COMPUTER POINT SNC** - VIA DE GASPERI BUSSOLENGO (VR) **COMPUTER SACE** - VIA VENEZIA, 61 CENTRO GIOTTO PADOVA - **COMPUTER SACE** - VIA CARDUCCI, 26 PADOVA - **MUSIC CENTER SNC** VIA BOLZANO, 39 TRENTO - **SARTORELLO** VIA DUCA D'AOSTA, 4 LEGGIA (VE) - **SARTORELLO** VIA VENEZIA, 8 PORTOGRUARO (VE) - **SME** VIA CONEGLIANO, 59 SUSEGANA (TV) - **SME** - VIA UDINE, 28 ZOPPOLA (PN) - **SME** - VIA TORINO, 101 MESTRE (VE) - **SME** - VIA ORSATO, 5 MARGHERA (VE) - **TECNOCITY** - VIA VALPOSINA, 55 THIENE (VI) - **UP TO DATE** - VIA VITTORIO VENETO, 43 BELLUNO.

EMILIA-ROMAGNA **COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** - VIA G. ERCOLANI, 3 BOLOGNA - **ECS COMPUTER** - VIA CASARINI, 3/C BOLOGNA - **GRANDE EMPORIO STERLINO** VIA MURRI, 73/75 BOLOGNA - **GRANDE EMPORIO STERLINO** - VIA S.STEFANO, 30/2 BOLOGNA - **GRANDE EMPORIO STERLINO** - VIA LOMBARDI, 43 BOLOGNA - **GRANDE EMPORIO STERLINO** - VIA INDIPENDENZA, 66 BOLOGNA - **MORINI & FEDERICI** - VIA MARCONI, 28/C BOLOGNA - **R.C. TELECOMUNICAZIONI SAS** - VIA CARDINAL G.DE ALBORNOZ, 10/B BOLOGNA - **BIANCHINI STEFANO - COMPUTER HOUSE** - V.LE STORCHI, 34 MODENA - **COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** - STRADA MORANE, 500/16 MODENA **COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** - V.LE EUROPA, 19 CESENA - **COMPUTERLINE SRL** VIA S.ROCCO, 10/C REGGIO EMILIA - **INFOMASTER** - VIA EMILIA, 124 S.LAZZARO DI SAVENA (BO) - **L'ALTRO MONDO** - VIA G. DAVOLI, 5/B REGGIO EMILIA - **MEDIA MARKET SPA** - P.ZZA C.COLOMBO, 3 C/O CENTRO COMMERCIALE ROMAGNA CENTER SAVIGNANO SUL RUBICONE (FO) - **VIDEO HOUSE** - V.LE OLIMPIA, 14/A REGGIO EMILIA **LIGURIA** **TEKNOS** - P.ZZA BIANCHI, 9 IMPERIA **TOSCANA** **COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** - V.LE DON MINZONI, 31/A FIRENZE - **NEW COMPUTER SERVICE SAS** - VIA DEGLI ALFANI, 2/R FIRENZE - **PUNTO SOFT DI SPATARO** - VIA TORCICODA, 1/R FIRENZE - **COMPUTER SERVICE DI BAIOCCHI** - VIA DELL' UNIONE, 7 GROSSETO **COMPUTERMANIA** - VIA DELLA REPUBBLICA, 123 POGGIBONSI (SI) - **PUNTO ROSSO DI PINSAFERRI** VIA BARONTINI, 28 PIOMBINO - **VIDEOMOVIE** - VIA GARIBALDI, 17 SIENA **UMBRIA** **COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** VIA MARIO ANGELONI, 68 PERUGIA **LAZIO** **ARICO' GIOVANNI** - VIA MAGNA GRECIA, 71 ROMA - **CD ROMA** - VIA ANASTASIO II, 328 ROMA - **COMPUTER SHOP DI SAVARESE** VIA DELLA MELORIA, 19 ROMA - **M. ELECTRONIC SRL** C/O CENTRO COMMERCIALE I GRANAI - VIA NUVOLARI 2° PIANO BOX C-206 ROMA - **TAKE AWAY DI MAGGIONE** - VIA TRIPOLITANIA, 164 ROMA - **AUDIO CAR SRL** - VIA LIVORNO, 68 LADISPOLI (ROMA) - **COMPUTER LAND BY AGE** - VIA DI TORRE MORENA, 48/B/C MORENA (ROMA) - **COMPUTER SCHOOL 2000** - VIA MURA DEI FRANCESI, 99 CIAMPINO (ROMA) - **KEY BIT ELETTRONICA DI MINETTI** - VIA CIALDINI, 8/10 LATINA - **L'ANGOLO DEL COMPUTER** - VIA CASE NUOVE, 3 CIVITAVECCHIA (ROMA) **S.A.M.** - VIA S. PIETRO, 43 VELLETRI **MARCHE** **COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** VIA DE GASPERI, 78 ANCONA - **HALLEY INFORMATICA SNC** - VIA CIRCONVALLAZIONE, 131 MATELICA (MC) **ABRUZZO/MOLISE** **MARCHESANI NICOLA** - C.SO MAZZINI, 91 VASTO (CH) **PUGLIA** **INFOPROGRAM** - VIA ISONZO, 4/A BRINDISI **SICILIA** **BASIC SAS** - VIA SAN MARTINO, 32 PALERMO - **HOME COMPUTER DI FORCELLA** - VIALE DELLE ALPI, 50 C/D/E PALERMO - **IL NANO VERDE DI VALENTI** - VIA BENTI VEGNA, 65 PALERMO - **AZETA** - VIA CANFORA, 140 CATANIA - **BIT INFORMATICA** - V.LE DEI PLATANI, 40 RAGUSA - **COMPUTER TIME** - VIA FILISTO, 39 SIRACUSA - **COMPUTER TIME DI S. FILIPPO** - VIA GARIBALDI, 116 FLORIDIA (SR) - **IBH SRL INFORMATION SYSTEM** - VIA XXIV MAGGIO, 41/43 MESSINA - **INFORMATICA ETNEA DI TORRISI** - VIA SCAFITTA, 2 MASCALUCIA CATANIA - **MELCHI SRL** - VIA BONANNO, 19/A SIRACUSA - **PAM UFFICIO SRL** - VIA S. MARTA, 272 MESSINA - **ROBOTICA DI SANTI** - P.ZZA S. CUORE, 16 MILAZZO **SARDEGNA** **ATHENA SRL** - VIA CARLO FELICE, 12 SASSARI - **FOLLIE SDF** VIA FAUSANIA, 6 OLBIA.

Alcuni titoli in offerta

MARIO ANDRETTI
BARD'S TALE CONSTRUCTION SET
BATTLECHESS 4000
CAR & DRIVER
CASTLES
CREEPERS
DAUGHTER OF SERPENTS
GLOBAL EFFECT
HARPOON
HEROES OF THE 357th
INDIANA JONES ACTION
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT
LOOM
LORDS OF THE RINGS II
MARIO ON TYPING
PANZER BATTLES
POPULOUS II
POWERMONGER
ROME
XENOBOOTS
YEAGER AIR COMBAT

(Fino ad esaurimento scorte)

http://www.oldgamesitalia.net/

WAR IN THE GULF

La strada che porta a Baghdad è lunga e piena di pericoli per tutti i novelli Schwarzkopf dal grilletto facile.

Le esplosioni risultano notevolmente spixelizzate, togliendo un po' di realismo alla simulazione delle battaglie.

Un anno fa (si trattava proprio del numero di luglio/agosto 1992) veniva recensito *Pacific Islands* dell'Empire Software. Il gioco non era del tutto malvagio quindi ecco arrivare puntuale il seguito, *War in the Gulf*.

Un anno fa (si trattava proprio del numero di luglio/agosto 1992) veniva recensito *Pacific Islands* dell'Empire Software. Il gioco non era del tutto malvagio quindi ecco arrivare puntuale il seguito, *War in the Gulf*.

L'Empire Software deve avere una sorta di simpatia per i carri armati. Non si spiegherebbero altrimenti i tre giochi (ben tre!) che hanno come protagonisti questi ormai sofisticatissimi bestioni corazzati... All'inizio spettò a *Team Yankee* il compito di fare da battistrada: un gioco in un certo senso nuovo, rischioso, impegnativo. Sarebbe piaciuto? Sembrò di sì visto che dopo poco tempo uscì *Pacific Islands* e ora ci troviamo tra le mani questo cigolante (!) ultimo nato.

In *War in the Gulf* il giocatore controlla quattro unità di mezzi corazzati composte da carri armati d'assalto (M1-Abrams), carri trasporto truppa (M-113 e M2-Bradley) e carri lanciamissili (M-901). Ogni unità è formata da quattro carri armati e il giocatore controlla quindi contemporaneamente 16 veicoli (non spaventatevi, è più semplice di quanto sembri). L'obiettivo del gioco - diviso in campagne - consiste nel liberare la parte settentrionale del Kuwait nuovamente invasa da Saddam Hussein (il vecchio marpione...) in un futuro alquanto prossimo. Non si tratta quindi di una simulazione basata su avvenimenti reali uscita un po' in ritardo ma di un conflitto ipotetico (speriamo molto ipotetico...). Per concludere con successo la propria missione il giocatore deve manovrare le proprie unità con oculatezza, per riuscire a rendere sicure le zone occupate prima di sferrare l'attacco finale contro le forze della famigerata Guardia Repubblicana irachena.

Le campagne sono ben strutturate e lo scenario pur se ipotetico contiene un certo grado di realismo.

Ambientazione diversa ma stile di gioco veramente molto simile a quello già visto - e allora apprezzato - in *Pacific Islands*.

Sfortunatamente, tra *Pacific Islands* e *War in the Gulf* non c'è stato quel grosso miglioramento - in termini di tecnologia e giocabilità - che ci fu tra i primi due titoli. Anzi, ad essere sinceri, si nota un appiattimento generale che fa sembrare *War in the Gulf* più un nuovo scenario per *Pacific Islands* che un gioco totalmente nuovo e originale.

Infatti la grafica è appena sufficiente se confrontata con i prodotti più recenti, il sonoro è poco sfruttato e di qualità discutibile e il gioco, sembra la copia - riveduta e corretta - del predecessore. Tutti elementi che oggi pesano negativamente sul bilancio di un gioco escludendo certamente *War in the Gulf* dalla rosa dei programmi più innovativi e originali usciti durante l'anno.

La grafica, dopo aver fatto ben sperare durante l'introduzione - pulita anche se senza troppe pretese si rivela quasi identica

L'interfaccia con il giocatore è sufficientemente comoda e consente sempre di avere tutto sotto controllo.

Lo schermo è in buona parte configurabile.

Potete controllare quattro unità contemporaneamente.

a quella di *Pacific Islands* (probabilmente si tratta della stessa...). Ormai i pixel si sprecano e i giochi adottano risoluzioni sempre più "spinte" per guadagnare in definizione e, conseguentemente, in realismo. Se poi il gioco tratta eventi pseudo-reali, una buona grafica, curata e ricca di dettagli, è davvero essenziale. *War in the Gulf* non sembra essere della stessa opinione: la grafica sembra realizzata in EGA e malgrado la riuscita combinazione di immagini bitmap e vettoriali i risultati non sono del tutto soddisfacenti. Stesse rimostranze per il sonoro: inizialmente, durante la presentazione, vengono utilizzate delle voci digitalizzate ma una volta nel vivo dell'azione si resta solo con spari ed esplosioni scialbe ed incolori. L'interfaccia è, inizialmente, complessa da utilizzare (sullo schermo sono presenti quattro finestre che rappresentano le unità) ma con un po' di pratica si riesce ad avere tutto sotto controllo - e per chi non ci riuscisse, è sempre possibile visualizzare una sola finestra a tutto schermo alla volta, relativa a una singola unità. Le finestre rappresentano la visuale dalla torretta del carro guida ma devono essere spesso alternate con una mappa della zona, per riuscire a stabilire il percorso da seguire. Chi ha già familiarità con *Pacific Islands* non potrà non sentirsi a casa propria: l'interfaccia è quasi identica.

La suddivisione in campagne - progressivamente più difficili - risulta ben strutturata e permette un avanzamento dolce e progressivo della curva di difficoltà.

War in the Gulf è fortunatamente arricchito da altri elementi che rendono l'elemento strategico più completo e realistico. È infatti possibile programmare eventuali coperture da parte dell'artiglieria - con esplosivi, munizioni o fumogeni - e disporre campi minati, variare la formazione dei propri carri a seconda delle varie situazioni di gioco, produrre delle cortine di fumo per sfuggire a situazioni imbarazzanti e programmare gli orari degli attacchi (se notturni, ricordate di accendere il rilevatore ad infrarossi). Sebbene sia più comodo optare per delle scelte standard - composizione delle unità, armamento - il giocatore più esperto può esaminare in dettaglio questi elementi apportando eventuali modifiche. Infatti bisogna amministrare saggiamente il denaro stanziato per la missione: le riparazioni, le armi e i danni arrecati costano perciò attenti a non viaggiare con il dito premuto sul grilletto. Purtroppo l'armamento in *War in the Gulf* non è molto ricco: comprende solamente tre tipi di missili (Heat, Sabot e TOW), bombe fumogene e la solita mitragliatrice. Il problema di *War in the Gulf* non sta nella grafica o nel sonoro: queste carenze sarebbero superabili se la giocabilità risultasse elevata. Il vero difetto è la completa mancanza di originalità, l'errore di non aver poi molto per migliorare quello che un anno fa era stato un pregevole tentativo. Se *Pacific Islands* vi ha conquistato o se non potete addormentarvi senza prima aver guardato il poster del vostro carro armato preferito allora correte a comperare questo gioco (e andate anche da uno psicanalista...).

Se non siete dei veri appassionati del genere allora farete meglio a pensarci su: se non avete *Pacific Islands* dategli una possibilità altrimenti correte a rispolverare il vecchio *M1 Tank Platoon* in attesa di tempi migliori.

Marco Andreoli

Forse War in the Gulf avrebbe avuto un senso se fosse uscito molto tempo prima come disco aggiuntivo di Pacific Islands.

La riconquista del Kuwait non sarà agevole come vi è potuta sembrare nella "guerra televisiva".

A volte il paesaggio appare troppo spoglio, la giustificazione è che, dopotutto, ci troviamo nel deserto.

Genere Strategia
Casa Empire Software
Sviluppatore Oxford Digital Enterprises Ltd.

- Insieme di grafica vettoriale e bitmap ben riuscito.
- Suddivisione in campagne ben strutturata.

- Grafica e sonoro superati.
- Metodo di controllo confuso.
- Mancanza di originalità.

Versione PC

War in the Gulf è un gioco che certamente non richiede un super computer per poter dare il meglio di sé. Fornito su un unico disco ad alta densità non vi farà attendere delle ore per l'installazione. Supporta grafica EGA e VGA, necessita di 550K di RAM e può essere controllato con tastiera, joystick o mouse (caldamente consigliato). Il sonoro, non certo strepitoso, supporta anche le principali schede audio (AdLib, Soundblaster e Roland). Non utilizzando tecniche che necessitano di gravose elaborazioni, il gioco risulta veloce anche su un "povero" 286 a 12 MHz.

K VOTO

805 PC

G
QI
A
FK

War in the Gulf non è un pessimo gioco ma non ha purtroppo elementi sufficienti per sopravvivere nel panorama videoludico attuale. La grafica e il sonoro sono superati - basta dare un'occhiata alle altre recensioni - e l'idea non è nuova. *Pacific Islands* ha fatto il suo tempo e poteva andare bene un anno fa. Non basta migliorare l'introduzione, cambiare lo scenario e aggiungere un paio di nuovi elementi per fare un gioco nuovo. Forse *War in the Gulf* avrebbe avuto un senso se fosse uscito molto tempo prima come disco aggiuntivo di *Pacific Islands*. Un vero peccato perché le campagne sono ben strutturate e lo scenario - pur se ipotetico - contiene un certo grado di realismo. Anche il binomio grafica vettoriale/bitmap avrebbe dato ottimi risultati se solo si fosse utilizzata una risoluzione migliore.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuti, ore, giorni, settimane, mesi, anni

NB nota bene

Un gioco che risulta indissolubilmente legato a *War in the Gulf* è senza dubbio *Pacific Islands*. Se lo scenario del Golfo non vi attira e preferite combattere in qualche sperduta isoletta del Pacifico non esitate a prenderlo: sono davvero molto simili. Se la vostra passione per i carri armati va oltre e volete qualcosa di molto più accurato vedete se riuscite a trovare in qualche negozio sperduto una copia dimenticata di *M1 Tank Platoon*: la grafica e il sonoro sono inferiori - è uscito da diversi anni - ma il realismo e l'accuratezza sono maggiori.
Se invece vi interessa lo scenario - Golfo e paraggi - ma volete qualcosa di più completo a livello strategico (per intenderci volete comandare unità corazzate ma anche aerei e navi) allora date un'occhiata a *A Line in the Sand*. Volete un gioco simile ambientato nel futuro? Perchè non prendere in considerazione *Xenobots*?

CHAMPIONSHIP MANAGER

L'Italia - il bel paese - si sa, è un paese di poeti, santi e navigatori... Già, e sul luogo comune siamo fortissimi, ma se scaviamo un po' scopriamo che il numero dei poeti è in crollo verticale, di santi non ne parliamo neppure e quanto ai navigatori, ormai anche per la più prestigiosa competizione velistica del mondo (l'America's cup) ci siamo affidati alle doti di Paul Cayard che di italiano ha solo la splendida moglie...

Che ci rimane allora? Beh, una volta eravamo conosciuti in tutto il mondo per l'automobilismo, e le rosse di Maranello si facevano rispettare su tutti i circuiti. Potevamo perdere il campionato piloti, ma la classifica costruttori era quasi sempre nostra. Ora è meglio che lasciamo perdere... Abbiamo prodotto i più grandi campioni mondiali di ciclismo: da Coppi a Bartali, da Gimondi a Moser, adesso per noi solo le briciole: onore e gloria per lo spagnolo Miguelito Indurain. Insomma amici prendiamo serenamente atto di una cosa: la sola certezza che ci rimane è nel calcio. In questa sublime disciplina del tirar calci ad una palla continuiamo a vincere e stravincere. Abbiamo mancato l'ultimo campionato mondiale per un soffio, anche quest'anno ci siamo fatti la nostra scorpacciata di coppe europee (in realtà, secondo alcune indiscrezioni, anche la Coppa Campioni è giunta in Italia, dato che Berlusconi all'ottantanovesimo di Milan-Marsiglia, visto che le cose si mettevano maluccio, ha sventolato un assegno sotto al naso di Tapie chiedendogli il prezzo di tutto l'ambaradan...) insomma, siamo i più forti tira-calci-ad-un-pallone del mondo. Ma soprattutto siamo la nazione dei più cocciuti e sedicenti commissari tecnici, e questa non è una mia scoperta!

La strada è lunga e tortuosa, e riuscire a tenere in piedi una squadra per tutto un campionato (infarcito di partite di coppa) è tutt'altro che facile.

È alla luce di questo dato che posso tranquillamente prevedere un buon successo nel nostro paese per questa nuova simulazione calcistica manageriale. Veniamo al gioco. L'ambientazione è quella del campionato inglese, all'interno del quale possiamo scegliere la nostra squadra preferita e cercare di condurla al successo. La strada è lunga e tortuosa, e riuscire a tenere in piedi una squadra per tutto un campionato (infarcito di partite di coppa) è tutt'altro che facile. Per fare ciò abbiamo a nostra disposizione una determinata somma di denaro (da spendere per l'acquisto di promettenti giocatori) e tutto il tempo che vogliamo. Il gioco comincia, infatti, 4 settimane prima dell'uscita ufficiale della nostra squadra (che corrisponde alla prima giornata di campionato). In queste 4 settimane sta a noi decidere come muoverci sul mercato e, soprattutto, che incontri amichevoli far disputare alla nostra squadra. Questi sono importantissimi per "tarare" la nostra formazione, fare esperimenti e valutare quale sia il modulo tattico più redditizio per i giocatori che abbiamo nella nostra rosa. A nostra disposizione 7 incontri amichevoli prima

Nel corso delle partite veniamo tenuti al corrente della situazione tramite messaggi come questo. Purtroppo abbiamo mancato la nostra occasione.

I trasferimenti richiedono un'oculata gestione delle nostre risorse se vogliamo evitare la bancarotta.

http://www.oldgamesitalia.net/

NSHIP
ER '93

Durante le prime sessioni sarà facile perdersi nella miriade di dati a nostra disposizione: il prezzo per la completezza.

Le coppe sono presenti al gran completo per consentirci di rivivere le prodezze delle nostre squadre.

dell'inizio del campionato. A nostra scelta anche l'avversario con cui vogliamo misurarci. Lo possiamo selezionare in un ampissima rosa, comprendente tutte le squadre europee di prima categoria. Potremo dunque allo stesso modo chiedere un amichevole con il Pescara o con il Marsiglia, fermo restando, comunque, che non è detto che queste accettino l'invito. A noi decidere, ancora, se disputare la partita in casa o in trasferta.

Alla prima amichevole scopriamo anche come funziona lo svolgimento dei novanta minuti di "calcio giocato". All'inizio dobbiamo effettuare la selezione all'interno della nostra rosa di giocatori, per scegliere quali saranno gli 11 che andranno in campo e i 3 della panchina. Terminata questa operazione verrete catapultati immediatamente nel vivo della competizione... della quale però non vedrete nulla, se non il nome della vostra squadra, quello della squadra avversaria, tre indicatori per squadra che indicano lo stato di attività, in percentuale, del reparto difensivo, centrocampista e attaccante, e un numero che indica le occasioni che ciascuna squadra ha avuto. Quando si verifica qualche fatto notevole appare una scritta che lo descrive sommariamente, sia esso un gol o un'ammonizione. In alto il risultato e il numero dei minuti che passano. Nel corso della partita a noi è comunque concesso interagire con la nostra squadra, effettuando sostituzioni, oppure semplicemente cambiando la tattica di gioco, o ancora spostando un uomo al posto di un altro. Per fare ciò è sempre bene dare un occhiatina alle pagelle dei nostri 11 in campo, che vengono aggiornate nel corso della partita in tempo reale.

Manca lo spazio per descrivere approfonditamente le possibilità che vengono offerte all'allenatore nel corso di *Championship Manager '93*, che vanno dalla scelta dei giocatori da contattare per l'acquisto (o da prendere in prestito) tra tutti i giocatori del campionato inglese, all'assoldamento di un rinomato talent scout, alla sostituzione di qualche uomo nello staff dirigenziale... Ma queste sono cose che scoprirete facilmente sul manuale e giocando. Ciò che mi preme dire è che *Championship Manager* è un bel gioco, anche se molto difficile da gestire. Le variabili sono tante, e mettere in campo una squadra, anche piena di talenti, è tutt'altro che facile. Basta non azzeccare un ruolo per avere un reparto che non funziona, e subirne le più tragiche conseguenze. Ma è giusto che sia così, perché il mestiere di allenatori è difficilissimo. Non ci credete? Provate a chiedere a "Mastro Geppetto" Agroppi...

Diego Antonelli

Genere Manageriale
Casa Domark
Sviluppatore Interno

• Dettagliatissimo database, realismo della simulazione, velocità

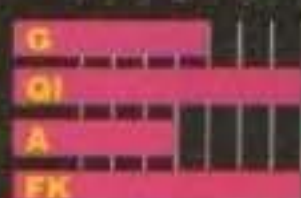
• Assoluta staticità

Versione PC

Diciamo tutta la verità: la grande pecca della versione per Amiga era la sua ciclopica lentezza. Basti pensare che la creazione iniziale delle squadre di tutta la lega portava via qualcosa come mezz'ora!!! Per PC le cose vanno decisamente meglio. La stessa operazione sul 486 a 33Mhz che abbiamo usato per la prova del gioco ha portato via una manciata di secondi. Possiamo immaginare che su un 286 il tempo impiegato possa più che raddoppiare, ma rimaniamo sempre ben lungi dalle lentezze della versione amighiana. Cinque punti in meno sul K-Voto per le schede sonore supportate: solo la Ad lib e la Roland MT-32

K VOTO

890 PC

G
QI
A
FK

Il gioco è bello, ancorché assolutamente statico. Mai la faccia di un giocatore (salvo nel background), mai una palla, un'azione, un dribbling, un gol, anche solo rudimentalmente abbozzato. Solo cifre, numeri, statistiche, fredde statistiche. Di ogni giocatore saprete tutto, anche che numero di scarpe porta o quante volte ha tradito la moglie, ma non avrete mai la gioia di vederlo impostare un'azione secondo le direttive che gli avete dettato. Questo comunque non va a discapito della bellezza e completezza del gioco che rimangono assolutamente indiscutibili. Sicuramente Championship Manager '93 è un prodotto dedicato a chi abbia voglia di buttare via un po' del suo tempo libero studiando dati e statistiche, non per quelli che hanno un approccio esclusivamente ludico con il PC.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto, ore, giorni, settimane, mesi, anni

Simulazioni calcistico-manageriali se ne sono viste parecchie, specialmente per Amiga.
I due prodotti più vicini, anche temporalmente, a *Championship Manager '93* sono senza dubbio *Premiere Manager* della Gremlin e lo splendido *The Manager* della U.S. Gold.
Chi amasse particolarmente il genere non se ne può perdere nessuno dei tre, ma se volete solo un prodotto, allora il nostro consiglio è di acquistare il prodotto della U.S. Gold, più bello e anche un po' più movimentato.

SAN MARINO INFORMATICA SRL

SUPER OFFERTE

Commodore

- AMIGA 600 L. 465.000
- AMIGA 600 HD 20 MB L. 658.000
- AMIGA 1200 L. 735.000
- AMIGA 1200 CON HD 30 MB L. 1.150.000
- AMIGA 1200 CON HD 60 MB L. 1.200.000
- AMIGA 1200 CON HD 120 MB L. 1.380.000
- HARD DISK INTERNO 60 MB + CAVO + SOFTWARE PER AMIGA 600/1200 L. 445.000
- HARD DISK INTERNO 80 MB + CAVO + SOFTWARE PER AMIGA 600/1200 L. 510.000
- HARD DISK INTERNO 120 MB + CAVO + SOFTWARE PER AMIGA 600/1200 L. 635.000
- *DRIVE ESTERNO 3,5" PER AMIGA 1200 (FORMATTA A 880 K E 1.640 K) L.190.000*
- *ESPANSIONE INTERNA DA 512 K PER AMIGA 500/PLUS L. 60.000*
- *ESPANSIONE INTERNA DA 1 MB PER AMIGA 600 L. 100.000*
- *ESPANSIONE DA 2 MB PER AMIGA 1200 L. 337.000*
- *ESPANSIONE DA 4 MB PER AMIGA 1200 L. 437.000*
- *STUPENDO SOFTWARE DI TRASFORMAZIONE CINEMORPH L. 181.500*
- AMIGA 4000 HD 120 MB + TASTIERA L. 3.760.000
- AMIGA 4000 HD 200 MB + TASTIERA L. 4.065.000
- AMIGA 4000 CPU 68030 HD 80 MB + TASTIERA L. 2.400.000
- HARD DISK QUANTUM 120 MB SCSI INTERNO PER AMIGA 2000/3000 L. 485.000
- HARD DISK QUANTUM 170 MB SCSI INTERNO PER AMIGA 2000/3000 L. 640.000
- HARD DISK QUANTUM 240 MB SCSI INTERNO PER AMIGA L. 485.000
- HARD DISK MAXTOR 540 MB SCSI INTERNO PER AMIGA L. 1.880.000
- MONITOR COMMODORE 1960 L. 799.000
- ESPANSIONE INTERNA DA 1 MB PER AMIGA 500/PLUS L. 99.000
- ESPANSIONE INTERNA DA 2 MB ESPANDIBILE A 4 MB PER AMIGA 500/PLUS L. 230.000
- CONTROLLER GVP SCSI CON COPROCESSORE 68882 + 4 MB RAM ESPANDIBILE A 8 MB PER AMIGA 1200 L. 1.310.000
- CONTROLLER GVP ESPANDIBILE A 8 MB PER AMIGA 2000/3000 L. 335.000
- G-LOCK OTTIMO GENLOCK SEMIPROF. L. 1.050.000

SI PREGA DI TELEFONARE PER AVERE I PREZZI AGGIORNATI

Macintosh

- *PERFORMA 200+STAMPANTE STYLEWRAITER II L. 2.225.000*
- *PERFORMA 400 4 MB/40HD + MONITOR 14" COLORI PERFORMA L. 2.085.000*
- *PERFORMA 600 5 MB/80HD + CD-ROM + MONITOR A COLORI APPLE 14" L. 3.970.000*
- *POWER BOOK 145 4 MB/40HD L. 2.985..000*
- *POWER BOOK 160/4 MB/80 HD L. 4.365.000*
- *POWER BOOK 165 COLOR 4 MB/80 HD L. 5.780.000*
- *INTERFACCIA MIDI TRANSLATOR 1 IN - 3 OUT L. 135.000*

OFFERTE A ESAURIMENTO SCORTE:

- CLASSIC II 4 MB/40HB L. 1.340.000
- LC 4 MB/40HD + MONITOR 14" VGA COLORI + WORKS L. 1.850.000
- STAMPANTE LASERWRITER NTR 4 PPM - 300 DPI - 3 MB RAM - POSTCRIPT LEVEL 2 PARALLELA - SERIALE - LOCAL TALK L. 1.870.000
- STAMPANTE INK JET STYLEWRITER II L. 642.000
- APPLE LASERWRITER SELECT 310 5PPM + POSTCRIIPT ADOBE + PARALLELA E SERIALE L. 1.870.000
- CLASSIC COLOR 4 MB / HD 80 MB L. 2.190.000
- NUOVISSIMA STAMPANTE HP DESK WRITER 510 L. 757.000

ACCESSORI PC

- SOUND BLASTER PRO DE LUXE L. 265.000
- SOUND BLASTER ASP 16 BIT L. 438.000
- *WAVE BLASTER L. 415.000*
- *VIDEO BLASTER L. 560.000*
- *HARD DISK AT BUS CONNER 170 HD L. 450.000*
- *HARD DISK AT BUS SEAGATE 210 MB L. 590.000*
- *MODULI RAM SIM 1 MB 70 NS CON CHIP PARITÀ L. 73.000*
- *MODULI RAM SIM 4 MB 70 NS CON CHIP PARITÀ L. 300.000*
- CD-ROM KIT PER SOUND BLASTER L. 550.000
- MIDI BLASTER L. 430.000
- STAMPANTE 9 AGHI STAR LC 100 COLORE L. 375.000
- STAMPANTE 24 AGHI STAR LC 24-100 L. 480.000
- STAMPANTE 24 AGHI NEC P 22 L. 595.000
- MONITOR PHILIPS 5209 14" SVGA COLORE 1024x768i ANTIRIFLESSO 0.28 DOT PITCH L. 565.000
- NUOVISSIMA STAMPANTE HP LASERJET 4L L. 1.550.000

PER ORDINI TELEFONARE AL 0549/908083-909055-908892

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA - TRASPORTO GRATUITO
PER LE ISOLE + L. 25.000 - FINANZIAMENT O FINO A 36 MESI SENZA CAMBIALI.
I PREZZI SONO AL PUBBLICO E COMPRENSIVI DI IMPOSTE -
GARANZIA 12 MESI DALLE RISPETTIVE CASE PRODUTTRICI.

I PREZZI POTRANNO SUBIRE DELLE VARIAZIONI IN BASE ALLA DINAMICA DEL MERCATO

Esposizione e vendita
3760

Amministrazione e assistenza tecnica:
Via C. Cantù, 12 - 47031 Dogana R.S.M.
Tel. 0549/909055 - 908083 Fax 0549/908070

Show Room Musicale:

The LOST VIKINGS

ALL OF US MUST REACH THE EXIT TO ESCAPE.

Eh eh, non basta arrivare da soli all'uscita. Bisogna essere in tre!

I AM AFTIEK. ARE YOU THE JANITOR?

Di tanto in tanto incontreremo dei simpatici personaggi che ci daranno qualche informazione.

Bisogna ammettere che i rompicapo arcade vanno per la maggiore negli ultimi tempi; la Interplay segue questa tendenza e ci propro- ne un gioco che ricorda da vicino il buon vecchio *Gobliiins*. Riuscirà questo prodotto a scalzare dai nostri drive il gioco con i folletti più demenziali mai apparsi su uno schermo? La parola al recensore per un verdetto definitivo.

I più acuti potrebbero obiettare che il prodotto della Tomahawk (datato ormai di quasi un anno e mezzo e precocemente invecchiato dall'uscita di*Gobliiins 2*) non era propriamente un rompicapo, ma agli elementi tipici di quel tipo di giochi aggiungeva spunti caratteristici di un'avventura dinamica come l'evolversi di una storia preconfezionata dagli autori e l'importanza dell'uso appropriato di alcuni oggetti.

Una combinazione di questo tipo tra generi differenti di videogiochi è stata ora ripresa - con, diciamolo subito, discreto successo - dalla Interplay, software house che ha affidato lo sviluppo di questa sua ultima produzione alla Silicon & Synapse. Il risultato dei loro sforzi, questo *The Lost Vikings*, dimostra molte buone qualità che non sono però sufficienti per glissare su alcuni aspetti poco convincenti. Analizziamoli insieme...

La trama, tanto per cominciare con qualcosa di diverso, è davvero curiosa e bizzara, e non può non ricordare per la sua pazza originalità quella altrettanto assurda di *Gobliiins*: Olaf, Erik e Baleog sono tre prodi vichinghi padri di famiglia ed eroi riconosciuti da tutto il loro villaggio.

Proprio per i loro gloriosi meriti vengono però scelti dal vile Tomator, despota alieno dei Crautoniani, che decide di aggiungerli alla sua collezione delle più svariate forme di vita aliene (per lui, a sua volta alieno dal punto di vista terrestre).

Inutile dire che la compagine vichinga non sia esattamente entusiasta delle brillanti prospettive che le si presentano, ma in una notte buia e tempestosa viene misteriosamente rapita nel sonno da un'astronave aliena. Ai nostri eroi non resta altro che sconfiggere il cattivone di turno per poter far ritorno agli affetti familiari sani e salvi. La sfida con le creature aliene si presenta però tutt'altro che facile, poiché a dividere Olaf, Erik e Baleog dall'agognata libertà ci sono ben 38 livelli di crescente difficoltà, irti di mostriciattoli alieni, marchingegni vari e mille altre amenità che l'avverso destino gli ha posto innanzi. Per porter far sì che il simpatico team vichingo porti felicemente a casa la pelle bisognerà fin da subito organizzare un lavoro d'equipe, sfruttando fino in fondo alcuni utili aggeggi alieni (trampolini, teletrasportatori, piattaforme mobili, ecc.) nonché le capacità degli impavidi protagonisti: Olaf, l'energumeno della situazione, possiede un'enorme scudo con il quale può difende-

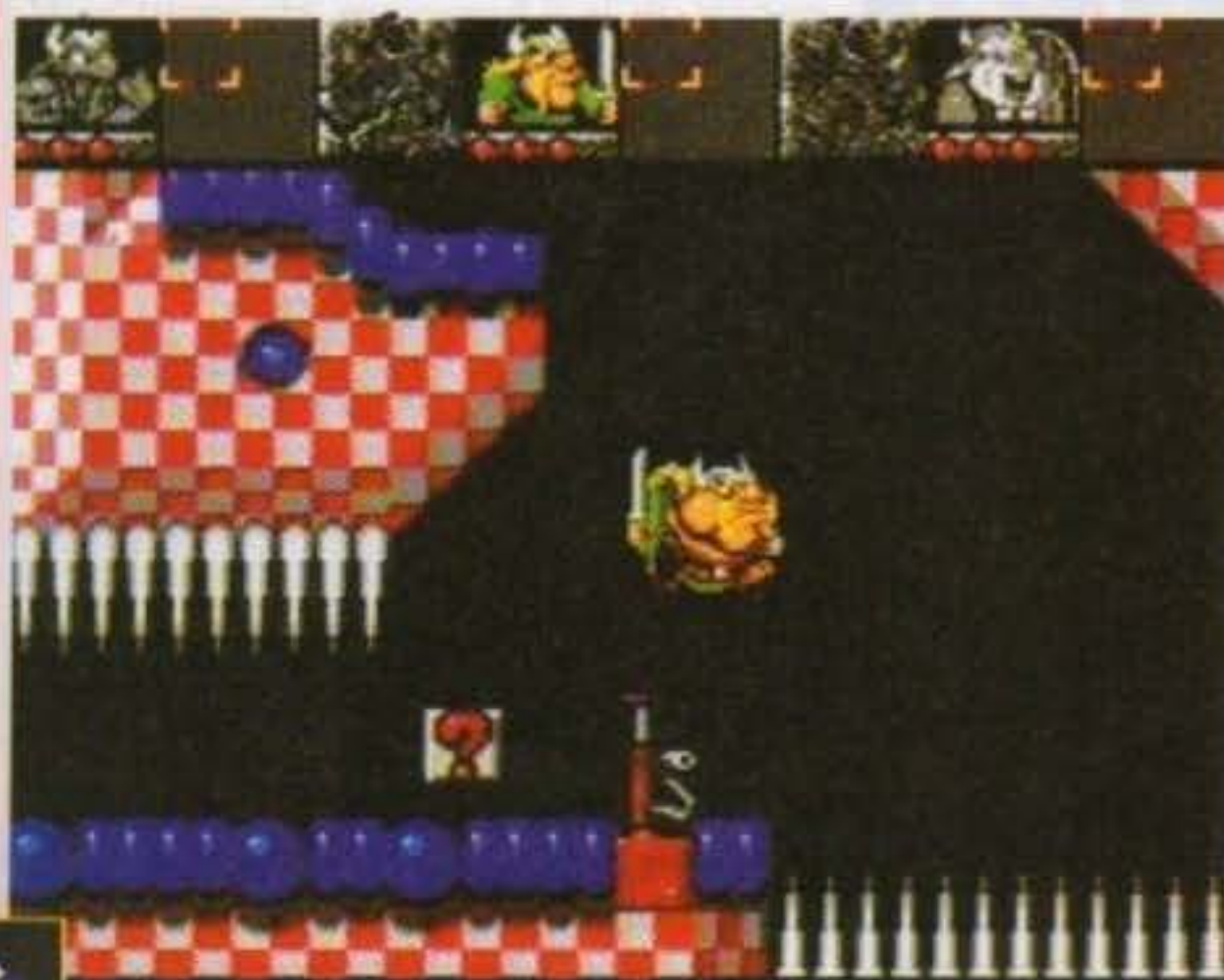
Il vichingo corridore è quello che ci vuole per affrontare queste impervie salite!

re sé e gli altri dagli attacchi nemici e può persino planare (utilizzandolo come rudimentale paracadute); Erik è invece in grado di correre molto velocemente e di saltare, e può anche abbattere alcuni muri a suon di testate (grazie al suo indistruttibile elmo); Baleog, infine, è un valente guerriero e come tale è dotato di spada e di arco e frecce, armi con le quali può non solo far la pelle a tutti i nemici ma anche attivare a distanza i pulsanti che disattivano le apparecchiature aliene. Dunque, le risorse a nostra disposizione non mancano, ma occorre saperle utilizzare con grande maestria e senso pratico, poiché il giocatore controlla uno solo dei personaggi per volta, e sovente occorre mandare uno dei tre "in missione" di avanscoperta per poter aprire la strada agli altri bloccati da un ostacolo per loro insormontabile finché il compagno non l'ha disattivato.

Comunque non è il caso di allarmarsi perché il tempo richiesto per appropriarsi dei meccanismi di gioco è piuttosto breve e - da un certo punto in poi - tutto sarà assolutamente immediato ed intuitivo. Questo anche grazie ad una interfaccia utente che comprende non solo un metodo di controllo un po' complicato ma padroneggiabile senza troppi problemi, ma anche una serie di aiuti inziali, sotto forma di

nota bene NB

Come già accennato, *The Lost Vikings* presenta aspetti tipici sia dei rompicapo arcade sia delle avventure dinamiche. Questa particolarità lo differenzia abbastanza nettamente dai vari *Bill's Tomato Game*, *Lemmings 2* e *Troddlers*. L'unico gioco abbastanza recente con cui si possono riscontrare delle somiglianze è *The Humans*. Ma il vero precedente di questa ultima fatica della Interplay è senz'altro rappresentato dall'accoppiata *Gobliiins-Gobliins 2*: il giocatore controllava uno per volta tre (o due, nel seguito dell'originale) simpatici folletti, ciascuno con le proprie abilità, ben diverse da quelle dei compagni. Anche in *Gobliiins* - come pure nel seguito - la qualità determinante per portare a termine il gioco era il saper organizzare una strategia di squadra, un lavoro d'equipe che sfruttasse le caratteristiche di ogni personaggi. L'umorismo demenziale ed il grande coinvolgimento che soprattutto il primo episodio riusciva a creare intorno a sé hanno reso *Gobliiins* immancabile in ogni antologia videoludica che si rispetti.

Come vedete le insidie non mancano mai: spuntoni a go-go per intralciare il nostro cammino!

Saltare nel vuoto alla cieca non è mai molto furbo: un po' più a destra e saremmo finiti proprio

In coppia si ha sempre la possibilità di combinare gli sforzi di due vichinghi per superare le difficoltà più toste.

I vichinghi sono vissuti sempre a contatto con la natura, perciò arrampicarsi sugli alberi risulta loro facile.

messaggi, che guidano il vichingo neofita passo dopo passo alla scoperta delle potenzialità di ciascun personaggio. Davvero niente male!

Come già detto, i livelli sono di difficoltà crescente e graduale, senza eccessi, anche se qualche passaggio un po' troppo complicato c'è. Anche questo aspetto permette un approccio a *The Lost Vikings* per niente brusco o traumatizzante, diversamente da quanto si potrebbe credere. Gli spunti divertenti e simpatici, poi, non mancano, e rendono il tutto ancora più piacevole. Fin qui, quanto di buono offre l'ultimo prodotto etichettato Interplay; le dolenti note invece vengono da una realizzazione tecnica scialba, senza acuti, sintomo di una certa superficialità nella gestione di grafica e sonoro: gli scenari in cui sono ambientati i livelli sono troppo pochi e così un senso di ripetitività e di monotonia si fa ben presto sentire.

Questo scoramento non viene affievolito da un sonoro certamente non entusiasmante, supportato da qualche musichetta e da una ristretta gamma di effetti sonori. Un peccato, insomma, di non poco conto, perché senza una leggerezza così approssimativa nella cura della realizzazione tecnica *The Lost Vikings* avrebbe potuto raggiungere ben altri livelli di eccellenza. Una buona occasione sfumata: vedremo se alla Interplay sapranno rifarsi. Le basi sono ottime, resta solo da rimboccarsi le maniche per colmare le lacune dimostrate.

Simone Bechini

Genere Rompicapo Arcade/ Avventura Dinamica
Casa Interplay
Sviluppatore Silicon & Synapse

- Buona giocabilità
- Interfaccia utente molto curata
- Ricco di spunti divertenti e simpatici

- Grafica e sonoro non sono certo al top
- Tempi di attesa troppo lunghi tra una fase di gioco e l'altra
- Non è altrettanto coinvolgente di Gobliins

Versione Amiga

***The Lost Vikings* gira su tutti gli Amiga con almeno 1 Mb di RAM o al limite anche solo 512K - sconnettendo però in questo caso il drive esterno. Occupa due dischetti e non può essere installato su hard disk. Non ci è ancora giunta voce di un'apposita versione AGA, ma non si può nenche escludere l'eventualità di un'aggiornamento che sfrutti appieno le capacità grafiche del 1200. Mi chiedo però che senso avrebbe, dato che non è certo la grafica - come pure il sonoro - che ha catalizzato tutti gli sforzi della Silicon & Synapse. Staremo a vedere.**

K VOTO

839 AMIGA

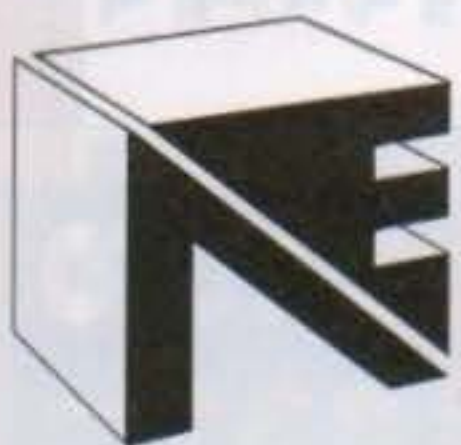
G
QI
A
FK

The Lost Vikings è un gioco che avrebbe potuto tranquillamente primeggiare senza le evidenti pecche nella sua realizzazione tecnica, indubbiamente poco curata: la grafica è ripetitiva e comunque piuttosto anonima, il sonoro non incanta certo per la sua bellezza e la gestione della RAM poteva essere ottimizzata, evitando gli inutili e lunghi caricamenti che intercorrono tra i momenti di gioco veri e propri (anche riprovando a completare uno stesso livello già affrontato immediatamente prima con esito negativo).
La longevità è garantita da ben 38 livelli (gli ultimi sono davvero difficili!) e dalla presenza delle password. Sconsigliato agli esteti, *The Lost Vikings* piacerà molto a chi è disposto a chiudere un occhio sulla realizzazione tecnica pur di godersi un buon mix tra avventura dinamica e rompicapo arcade.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto ore giorni settimane mesi anni

I pattern utilizzati nel design dei livelli sono più o meno sempre gli stessi, un po' di varietà non avrebbe certo guastato.

La grafica di *Lost Vikings* è sì carina ma sull'Amiga siamo stati abituati troppo bene ormai per accontentarci di così poco.

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO
02 - 33000036 (5 linee)

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

CONTROLLER ROCHARD A500 L. 198.000

CONTROLLER HARD DISK PER AMIGA 500 1.2/1.3/A500 + ESPANSIBILE FINO A 8 MBRAM.
UTILIZZA MECCANICHE AT-BUS O SCSI (OPZIONALE)

HARD DISK PER CONTROLLER ROCHARD L. TELEFONARE

HD 40 MB - HD 80 MB - HD 107 MB - HD 120 MB - HD 210 MB

SISTEMI OPERATIVI

KICKSTART 1.2 O 1.3 SWITCHABILE L. 69.000
KICKSTART 2.0 L. 69.000
KICKSTART 1.3 SWITCHABILE PER A600 L. 69.000

SCHEDA PER A500/A500+/A2000. SI INSERISCE SEMPLICEMENTE ALL'INTERNO DELL'AMIGA SENZA SALDATURE. PERMETTE DI MANTENERE IL S/O ORIGINALE ED IL NUOVO S/O SELEZIONABILI TRAMITE L'APPOSITO INTERRUTTORE. SI RISOLVE COSI IL PROBLEMA DI INCOMPATIBILITÀ CON PROGRAMMI E GIOCHI. SEMPLICE INSTALLAZIONE. MANUALE IN ITALIANO.

TELEVIDEO L. 129.000

QUESTO ACCESSORIO PERMETTE LA RICEZIONE DEL TELEVIDEO RAI E TUTTE LE ALTRE RETI CHE TRASMETTONO UN PROGRAMMA ANALOGO COME IL TELETEXT ECC. COLLEGAMENTO TRAMITE LA PARALLELA AMIGA ED UN SEGNALE VIDEOCOMPOSITO (NON RF - ANTENNA) CHE PUO ESSERE PRESO DA UN VIDEOREGISTRATORE O TELEVISORE (SPINOTTO RCA/CHINC O DA SCART). PERMETTE INOLTRE IL SALVATAGGIO SU DISCO E LA STAMPA. FACILE UTILIZZO.

VIDEOBACKUP L. 88.000
VIDEOBACKUP CON CASSETTA L. 138.000

UTILE ACCESSORIO PER SALVARE ENORMI QUANTITATIVI DI DATI UTILIZZANDO UN SEMPLICE VIDEOREGISTRATORE. POTETE FARE QUALSIASI TIPO DI BACKUP DEI FILES, BACKUP DI HARD DISK, DIRECTORIES O SINGOLI DISCHETTI UTILIZZANDO UN COMUNE VIDEOREGISTRATORE. UNA CASSETTA DA 240 MIN. OFFRE UNO SPAZIO DI CIRCA 200 MB. IL BACKUP DI UN SINGOLO DISCO IMPIEGA CIRCA 64 SECONDI. L'ACCESSORIO LAVORA COME UNO STREAMER CON LA POSSIBILITÀ DI RECUPERARE SOLO DETERMINATI FILOS GRAZIE AD UN MENU CHE TERRÀ CONTO DEI GIRI DEL VIDEOREGISTRATORE. COSI CI SI POTRÀ POSIZIONARE DIRETTAMENTE SUL FILE INTERESSATO. L'HARD/FLOPPY VIDEO BACKUP PUO ESSERE USATO ANCHE SENZA IL POSSESSO DI UN HARD DISK. SOFTWARE E MANUALE IN ITALIANO. DI SEMPLICE USO E INSTALLAZIONE.

VIRUS PROTECTOR CON TRACK DISPLAY L. 39.000

IL VIRUS PROTECTOR, COLLEGABILE A TUTTI GLI AMIGA TRAMITE LA PORTA DRIVE, VI AVVERTE CON UN BEEP QUANDO VI E UN PROBABILE VIRUS IN MEMORIA. E' POSSIBILE TRAMITE IL PULSANTE VIRUS PROTEGGERE I DISCHI DA SCRITTURA E TRAMITE IL PULSANTE PROTECT DISABILITARE LA SCRITTURA DELLA TRACCIA "0" USATA SOLITAMENTE DAI VIRUS. INOLTRE VI INDICA IL NUMERO DELLE TRACCIE SUL DRIVE ESTERNO.

OFFERTA ESPANSIONE PER AMIGA 600 1 MB
L. 98.000

EMULATORI MS-DOS

A-TONCE CLASSIC L.149.000
A-TONCE PLUS 16 MHZ (CON 512 RAM E ZOCCOLO PER COPROCESS.) L. 249.000

A-TONCE TRASFORMA IL TUO AMOGA 500 IN UN 286. SFRUTTA LE USCITE PARALLELE E SERIALI-MOUSE ANCHE IN MODO DOS. SUPPORTA LE SCHEDE GRAFICHE HERCULES, CGA (COLORI), OLIVETTI (COLORI) E VGA (MONO). SUPPORTA QUALSIASI HARD-DISK AUTOBOOT CORRISPONDENTE ALLE SPECIFICHE COMMODORE CHE USI UN DEVICE DRIVER STANDARD AMIGADOS. POTETE CREARE FINO A 24 PARTIZIONI CON MS-DOS 4.01, CHE PUO' ESSERE CARICATO DIRETTAMENTE DAL DISCO FISSO. IL MONTAGGIO E FACILISSIMO, SENZA SALDATURE. INOLTRE IL MOUSE AMIGA PUO' ESSERE USATO DAL DOS COME MOUSE MICROSOFT COMPATIBILE COLLEGATO ALLA PORTA COM1 O COM2.

LOST IN TIME

In un futuro non troppo lontano, non sarà più sufficiente che la polizia addestri degli agenti speciali per fermare il crimine. E i delinquenti non saranno più come al giorno d'oggi. Niente più rapine in banca, sequestri di persona o spaccio di droga, bensì, ladri di tempo...

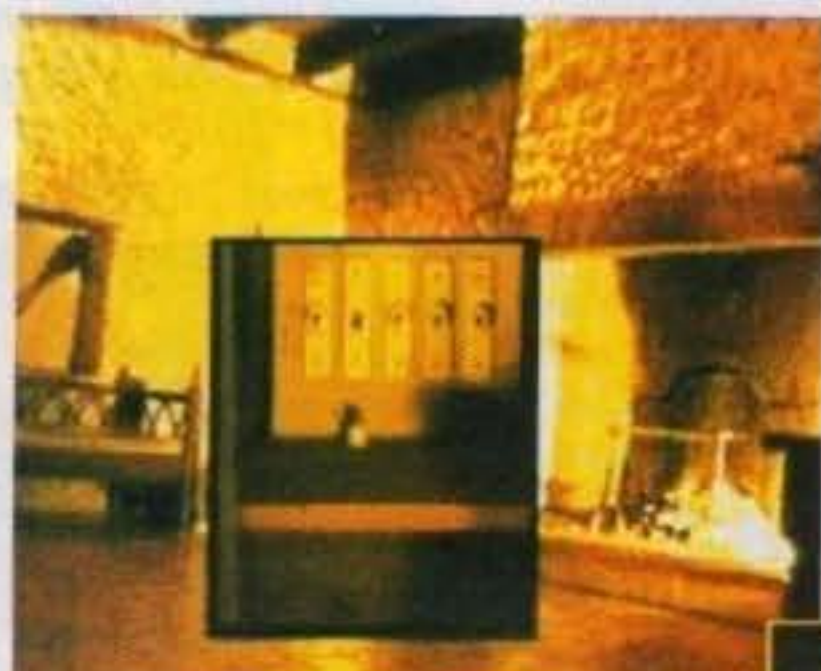
In effetti non sarà un vero e proprio furto del tempo in cui si impegneranno i delinquenti del futuro, ma poiché la possibilità di viaggiare nel passato sarà a favore di tutti, o quasi, le menti più diaboliche sfrutteranno questa invenzione per i propri interessi. È inutile dire che tali interessi non saranno mai coincidenti con quelli della comunità.

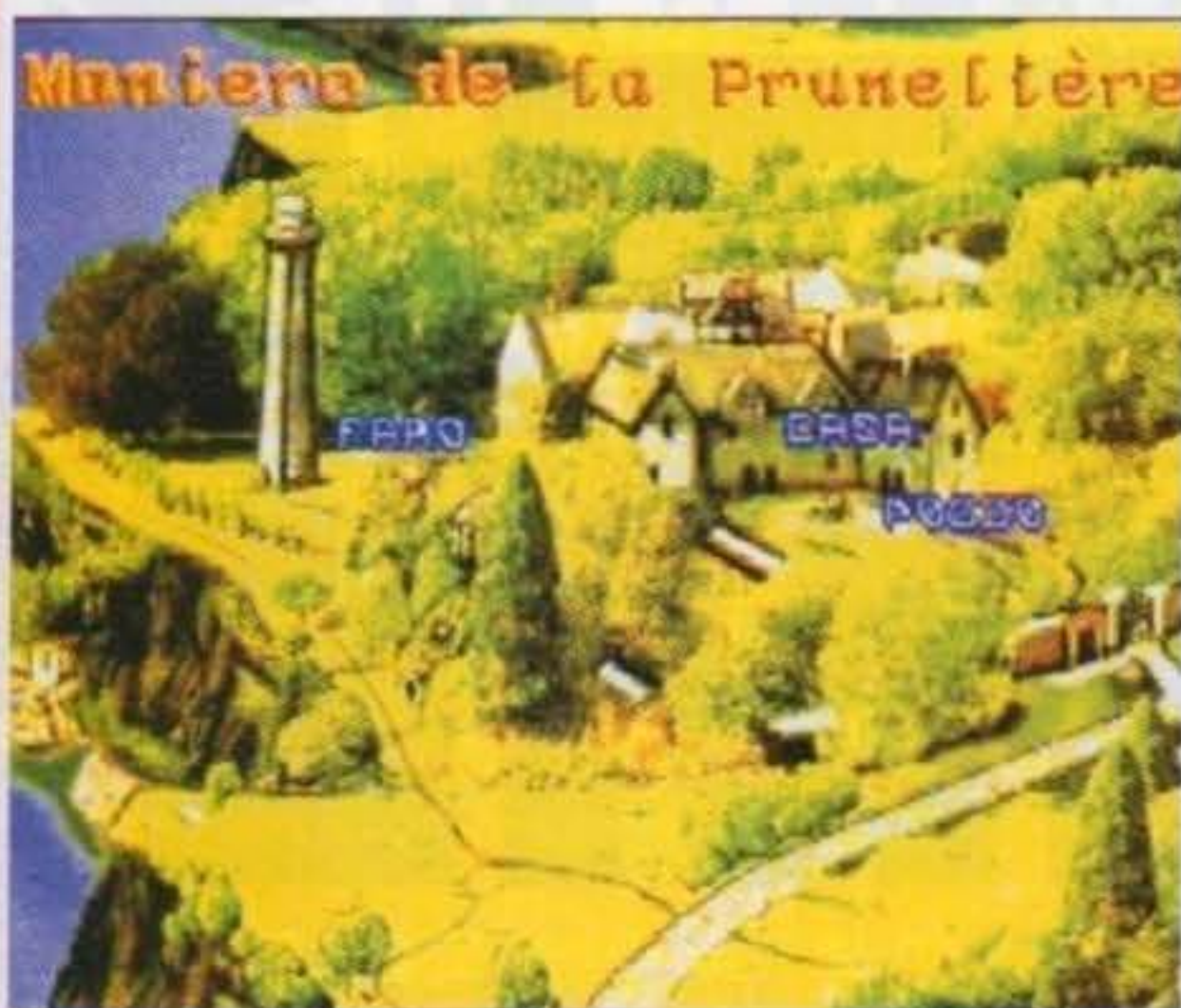
La polizia si vede dunque costretta a creare delle forze speciali, come fa sempre quando si trova a lottare contro qualcosa di nuovo e diverso, ed ecco la nascita del gruppo Spazio Temporale. Agenti assegnati all'inseguimento e alla cattura di quei pericolosi criminali che si proiettano nel passato con gli scopi più disparati. Lo scopo principale delle forze Spazio temporali è quello di evitare che qualcuno modifichi il passato, con le catastrofiche conseguenze che un atto del genere comporterebbe.

Naturalmente, non è facile trovare degli agenti adatti ad accettare la sistemazione in questo gruppo speciale. È necessaria la conoscenza dei periodi storici in cui si viene proiettati, la prontezza di spirito per adeguarsi a situazioni che esulano completamente dal modo di vivere che si è condotto fino a quel momento, e in più bisogna accettare il fatto che, poiché la macchina del tempo, per ora, può solo effettuare viaggi nel passato, il ritorno alla propria epoca è una cosa pressoché impossibile. Nel nostro caso, non si dovrà entrare a far parte di questa sezione speciale della polizia, ma le nostre avventure saranno inequivocabilmente collegate alla macchina del tempo che un nostro antenato ha utilizzato per trascinarci nella più incredibile delle avventure.

A volte può capitare che solo cliccando con un dato oggetto, alcuni particolari, il più delle volte fondamentali per la soluzione del gioco, vengano alla luce

Avendo ereditato un antico maniero, è chiaro che la curiosità abbia preso il sopravvento, e il desiderio di vedere in che condizioni è la costruzione di cui stiamo per prendere possesso ci abbia portato sulle coste presso una villa sul mare con tanto di faro e porticciolo. Le sorprese, però, iniziano immediatamente. Il notaio che doveva accompagnarci nella scoperta dell'"eredità", non si presenta all'appuntamento, per motivi piuttosto futili se vogliamo. Ma sarebbe sciocco perdersi d'animo, una visita al maniero possiamo farla benissimo da soli, d'altronde siamo una "ragazza" intraprendente, già perché, ancora non ve lo avevo detto, la protagonista di *Lost in Time* è una rappresentante del gentil sesso. È facile immaginare che i problemi cominceranno fin da subito. Oltre alle difficoltà nell'aggirarsi tra i ruderi del maniero, tutta la villa sembra permeata da un alone di mistero. A poco a poco i tasselli di quello che sembra essere un mosaico concepito da una mente diabolica cominciano a comporsi di fronte a i nostri occhi. Finché non diventiamo vittima a nostra volta della macchina del tempo, che ci trascina nella stiva di una

Lo sguardo della bella protagonista è quantomai inquisitore. Dopotutto la situazione in cui si è venuta a trovare non è delle più simptiche e un po' di perplessità è quantomai lecita.

Un esempio dei riquadri in cui vengono visualizzate le animazioni in FMV.

http://www.oldgamesitalia.net/

La mappa del villaggio in cui si svolge una buona parte della nostra avventura.

Gli enigmi che ci vengono proposti a volte sono dei semplici rompicapi.

Quando si entra nell'ambito avventure grafiche riuscire a consigliare dei titoli che si pongano come una valida alternativa sono innumerevoli. In questo caso, vista la natura particolare di *Lost in Time*, è meglio basarsi sugli aspetti che ne costituiscono la caratteristica principale, la grafica e la difficoltà. Sono poche le avventure che utilizzano immagini riprese dal vero e poi digitalizzate senza il supporto di CD-ROM, ma se questo è il genere che preferite, *Sherlock Holmes Consulting Detective* è il titolo che fa per voi, previo l'acquisto del sopra menzionato CD-Rom. Se le vostre preferenze si orientano verso avventure "corpose" ma più immediate, la Lucas Arts, ne ha prodotte a iosa, solo l'ultimo *Indiana Jones* né un esempio lampante. Nel caso vogliate iniziare a familiarizzare con il mondo delle avventure grafiche di stampo francese, allora *Alone in the Darkness* è un ottimo approccio.

L'elenco dell'equipaggiamento a nostra disposizione viene visualizzato con dei semplici pittogrammi.

nave che naviga sui mari del 1840, la nostra unica compagnia è formata da uno schiavo di colore incatenato ai ceppi e da un poliziotto della squadra Spazio Temporale anch'egli prigioniero del nostro strano ospite, che altri non si rivela essere se non il nostro "caro" antenato... ma cosa diavolo sta succedendo?

GRAFICA DEL FUTURO

Spesso, durante la risoluzione dell'avventura, soprattutto quando si agisce in maniera adatta nei vari rompicapo, vengono mostrate, in riquadri più piccoli, delle animazioni digitalizzate che mostrano le azioni fatte, un tubo legato a una maniglia, l'utilizzo di un canocchiale, e così via. Queste immagine spezzano il gioco non sempre in maniera adeguata, ma bisogna dire che sono ben realizzate e costituiscono un piacevole intermezzo tra le solite immagini fisse, spesso anch'esse digitalizzate.

Il giocatore, in alcune situazioni, ha a disposizione alcuni "Jolly" che danno dei preziosi suggerimenti per la risoluzione dell'avventura

Lo schema di gioco, nonostante l'ottima ... o. Non che ci sia nulla di difficile o arcano nella solita, e ormai più che collaudata, interfaccia punta e clicca, però in alcuni passaggi non risulta immediato l'utilizzo di alcuni oggetti. Se normalmente basta cliccare in un punto per avere una visione ravvicinata e più dettagliata dell'area in questione, a volte può capitare che solo cliccando con un dato oggetto, alcuni particolari, il più delle volte fondamentali per la soluzione del gioco, vengano alla luce. Comunque, lo stile è quello tipico e familiare di molte avventure grafiche. È necessario risolvere dei rompicapo per progredire, e la necessità di risolvere le varie situazioni in un ordine che, anche se non si può definire strettamente consecutivo, è in ogni caso piuttosto schematico, mina alla base quella sensazione di poter spaziare negli ambienti in cui l'avventura si svolge. Un altro particolare piuttosto noioso, ma che i più esigenti riterranno un pregio, è costituito dalle difficoltà insite nella risoluzione di certe situazioni. È chiaro che se tra gli oggetti che si possono raccogliere nel corso dell'avventura ci ritroviamo con un pezzetto di stagnola tra le mani, di norma,

Quando utilizziamo il cannochiale l'immagine cambia in maniera appropriata e ci consente di guardare molto lontano.

Strana traduzione questa. Cosa sarà la stanza di riposo? In generale il

http://www.oldgamesitalia.net/

questo rimasuglio di carta da imballo per alimenti diventerà utile, ma quanti andrebbero a pensare che lo si può utilizzare per riparare un fusibile danneggiato? Sappiamo tutti a cosa serve la batteria di una macchina ma, rispondete sinceramente, utilizzereste del vino andato in aceto per sostituire il liquido che permette alla suddetta batteria di funzionare? Certo, a forza di tentativi è probabile che molti giocatori, ormai frustrati dall'impossibilità di avanzare nel gioco, sarebbero anche disposti a berselo l'aceto, però credo che un po' più di immediatezza negli atteggiamenti da intraprendere avrebbe sicuramente giovato.

È altrettanto vero che il giocatore, in alcune situazioni, ha a disposizione alcuni "Jolly" che danno dei preziosi suggerimenti per la risoluzione dell'avventura, ma non sempre questi aiuti sono disponibili, e di solito non lo sono proprio nel momento in cui ne avete più bisogno,ma in fondo era logico aspettarselo. Sembra, in ogni caso, che gli sviluppatori del gioco, abbiano cercato, forse per riuscire a differenziarsi da quelli che sono i prodotti che propone l'ormai sovraffollato mercato delle avventure, forse per puro senso sadico, di rendere il gioco decisamente difficile. Come già dicevo prima, probabilmente la cosa si presenterà come una sfida del tutto nuovo per gli "avventurieri" ormai navigati che non ne possono più di dare la mela al pappagallo per farlo volare e quindi riprendersi la chiave che teneva tra le zampe (già perché in questo caso la mela bisogna darla a un cavallo), però i novizi che si avvicinano per la prima volta alle avventure, se dovessero iniziare la loro "carriera" con *Lost in Time*, ne fuggirebbero terrorizzati. Passando ai lati positiva di questo titolo "made in France", bisogna riconoscergli che si pone tra i migliori sul mercato. Abbiamo già avuto occasione di notare quanto la produzione francese in questi ultimi anni abbia fatto quel salto di qualità che le permette di essere alla pari con i prodotti di lingua anglosassone, e questo ultimo nato della Coktel Vision non fa altro che confermare questa tendenza. Il libretto di istruzioni è piuttosto scarno, ma fornisce le istruzioni essenziali per iniziare a giocare, e la maggior parte degli aspetti dell'avventura hanno la tendenza a svelare passo passo il mistero che si nasconde dietro il fantomatico antenato della nostra bella eroina.

Nella confezione, inoltre, sono presenti due episodi dell'avventura, ed è facile credere che altri ne seguiranno, posto che il successo del titolo lo consenta. In definitiva, *Lost in Time* è un titolo che possiede un proprio fascino, vuoi per la difficoltà di certi rompicapo, vuoi per le immagini digitalizzate. E che non dovrebbe mancare nella softeca di chi a buon diritto si ritiene un mago delle avventure. Forse il soggetto che sostiene l'avventura meritava uno svolgimento migliore, e i presupposti per riuscirci c'erano tutti, d'altronde ogni volta che si ha a che fare con una macchina del tempo le possibilità sono infinite.

Un appello. Essendo i personaggi del gioco, attori in carne ed ossa, le cui azioni sono state poi, come già detto più volte, digitalizzate, nei prossimi episodi della serie non sarebbe male se venisse inserito anche il numero di telefono della ragazza che recita la parte principale, vi assicuro, non è niente male!

Giorgio Baratto

Questa scala porta al mare.

Forse da qui potremo raggiungere il misterioso galeone che abbiamo scoperto con il cannocchiale.

Genere Avventura
Casa Cocktel Vision
Sviluppatore Interno

- Immagini digitalizzate d'effetto
- Due episodi in uno, meglio di così non si può pretendere

- Difficoltà eccessiva
- Svolgimento dell'avventura troppo schematico

Versione PC

La versione CD-ROM seguirà fra breve, un po' come è successo per *Inca*, inoltre dovrebbero arrivare anche le versioni CD-I e Amiga. In ogni caso nonostante le immagini digitalizzate in movimento, non avrete bisogno di spendere un capitale (a meno che non disponiate di un hard disk poco capace) per poter giocare a *Lost in Time*. Le richieste minime del vostro computer dovranno rispondere a quanto segue: 23 megabyte di spazio su hard disk (con l'installazione parziale "solo" 9), 550 Kb di RAM libera, un 286 a 12 MHz (anche se è consigliato un 386), scheda grafica VGA da 256 Kb. Le schede sonore supportate sono solo SoundBlaster e AdLib.

K VOTO

850 PC

G
QI
A
FK

Lost in Time risulta un gioco piacevole sia da guardare che da giocare, forse un po' frustrante in alcune situazioni, ma la possibilità di giocare il jolly nelle situazioni critiche è un aiuto non indifferente. I due episodi presenti nel gioco permettono di proseguire in quella che è la ricerca necessaria per fermare il proprio antenato e, anche se forse non era il caso di suddividere la storia in due episodi, dà sempre una certa soddisfazione riuscire a risolvere quella che può essere tranquillamente considerata la prima parte del gioco (considerate che in Inghilterra le due parti saranno vendute separatamente). Le immagini digitalizzate rendono il titolo una piccola chicca e danno il via a quella che diventerà una moda sempre più in auge da qui ai prossimi anni, ormai i giocatori non si accontentano più di un ottima grafica ricostruita in DPaint, quello che vogliono è un vero e proprio film, *Lost in Time* spiana la strada a questa tendenza.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuti · ore · giorni · settimane · mesi · anni

Brrr... Qua si gela!
Una vera e propria tomba!

Nella stiva di questa nave la temperatura non è precisamente primaverile.

Arriva probabilmente dalla nave arenata. Riconosco i segni incisi sullo scafo!
VERSO IL GIARDINO DIETRO

Un altro rompicapo, la cui soluzione ci farà proseguire nell'avventura.

http://www.oldgamesitalia.net/

MIGHT&MAGIC 5
Darkside of Xeen

GIOCO K

Fedele alla promessa fatta, la New World Computing ha creato l'attesissimo seguito di *Clouds of Xeen* che dovrebbe infondere nuova linfa alle nostre avventure. Preparate le armi, o miei bravi...

Eh, già! Anche se con un po' di ritardo, è giunto il momento di installare anche il Lato Oscuro di *Might & Magic*, "anche" perché, come vi avevamo preannunciato, potrete installarlo insieme a *M&M 4*, creando il World of Xeen completo!

Ma procediamo con ordine: i nostri eroi, al termine di *M&M 4*, avevano eliminato quello che si può definire l'animaletto domestico di Xeen (un drago di 14 metri, per i più smemorati...), e ora si stanno godendo il meritato quanto effimero riposo. Xeen, invece, sta tessendo la trama della sua perfida vendetta: essendo stato sbattuto fuori casa, rapisce la Principessa Kalindra tentando di attirare gli eroi in una trappola mortale nel suo tetro dominio. Il nostro manipolo di bravi, essendo sicuramente il più indicato per salvare la bella Kalindra, viene quindi mobilitato dall'Intellighentia del Lato Splendente, e parte in fretta e furia alla volta del Lato Oscuro di Xeen!

M&M è un connubio ben riuscito tra l'epico Dungeon Master e i gdr derivati da Pool of Radiance

Il gioco è praticamente identico a *M&M 4*, almeno per quanto riguarda l'aspetto grafico e quello sonoro: per chi non avesse avuto l'occasione di dare un'occhiata all'illustre predecessore, basta ricordare che *M&M* è un connubio ben riuscito tra l'epico *Dungeon Master* e i gdr derivati da *Pool of Radiance*: infatti unisce il sistema di gioco in prima persona della FTL con la gestione di quest della SSI. La parte principale dello schermo è occupata dalla finestra sul mondo. I ritratti dei vostri personaggi si affacciano un po' più in basso.

A sinistra della finestra troverete la visuale dall'alto, nove icone che vi permettono di dormire, esaminare lo status delle [illegible] pleta-no il tutto le solite sei frecce direzionali, che vi permettono di spostarvi nelle quattro direzioni e di ruotare di 90° a destra o a sinistra. L'interfaccia di *M&M 5*, oltre che essere molto coinvolgente per la visuale 3D, permette anche di controllare molto efficacemente l'inventario, senza dover impazzire per cercare un oggetto perso nello zaino, come in *Ultima 7*, e di lanciare incantesimi in tempo reale, evitando quindi di doverli memorizzare in precedenza. Tuttavia non è un semplice gioco d'esplorazione di dungeon, dove bisogna solo scoprire come azionare tre leve per aprire una porta, ma richiede anche utilizzare una discreta quantità di cellule grigie per risolvere alcuni indovinelli o rompicapi. Infatti la caratteristica che distingue nettamente la serie *M&M* dalle altre è proprio la miscela di combattimento, esplorazione e ragionamento, che è quasi sempre equilibrata. Si parte da una quest, che vi viene affidata da qualche abitante di Xeen, e mentre cercate di adempiere al vostro dovere (liberare la città dalle prepotenze dei Gremlin, per esempio), scoprirete altre possibili fonti di onore, esperienza e guadagno.

M & M 5 segue la traccia della serie, e al giocatore non resta che cercare un numero sempre maggiore di quest, sia per aumen-

Dieci sono i salvataggi massimi consentiti. Possono sembrare parecchi, ma il gioco è talmente vasto che ben presto vi renderete conto che 10 sono troppo pochi.

Grossi guai per il nostro party, che si trova a dover fronteggiare un mostro che lancia palle infuocate. Nel caso quello che temporaneamente ha avuto la peggio è il ladro.

http://www.oldgamesitalia.net/

Questo ammasso di muscolacci non sfigurerebbe sulla spiaggia di Rimini il giorno di ferragosto. Per quanto riguarda il gioco vi consigliamo di non dargli troppa confidenza...

tare la potenza del Party, sia per ottenere alcuni oggetti indispensabili per procedere: prima o poi, il cerchio si stringe intorno al nemico di turno, che viene infine affrontato. *DarkSide of Xeen* cerca di uscire da questa struttura, e infatti le quest dovrebbero essere affrontate in un certo ordine: ad esempio, visitare Necropolis prima di aver riparato la Fountain of Age è pericolosissimo, visto che le Mummie che abitano nella città dei morti possono con due o tre colpi aumentare l'età di un vostro personaggio anche di 75 anni. *M & M 4* è stato da più parti accusato di essere un gdr fin troppo semplice, visto che i puzzle contenuti nei vari dungeon non erano mai complessi. Per fortuna queste critiche hanno spinto i programmatori della New World Computing a tarare il grado di difficoltà del nuovo episodio, e in *M & M 5*, oltre alle solite missioni di salvataggio di persone o di ricerca di oggetti, dovrete, per esempio, risolvere delle parole crociate, utilizzando le pareti di un dungeon come le righe e le colonne dello schema, oppure risolvere le sciarade proposte dalla Pietra del Deserto.

Il gioco, come abbiamo detto all'inizio, può essere installato insieme al quarto capitolo: in questo caso, ci saranno un paio di quest in più (vi ricordate delle locazioni che non si potevano aprire in *Clouds of Xeen*?) e, sembra, un finale diverso. Ad ogni modo, potrete giocare *DarkSide of Xeen* sia con la vostra vecchia compagnia, conservando abilità, armi e oggetti dell'episodio precedente, sia con una nuova: all'inizio vi troverete un po' in difficoltà, ma basta risolvere due o tre Quest per acquistare abbastanza punti esperienza per arrivare al quindicesimo livello e iniziare a difendersi con discreto successo.

Paolo Paglianti

Nel corso del gioco vi potrete trovare di fronte ad esseri di ogni forma o dimensione.

La grafica di Might & Magic 5 è rimasta inalterata rispetto a quella del suo predecessore: sempre splendida!

Genere Gdr
Casa U.S. Gold
Sviluppatore New World Computing

- Semplice e intuitivo
- Area di gioco molto grande

- Alcuni dungeon sono fin troppo semplici
- Un po' ripetitivo

Versione PC

DarkSide of Xeen **non ha bisogno di hardware di lusso: si accontenta di un semplice 286, anche se ovviamente sfrutta i computer più veloci.**
Richiede 2 mega di RAM, la VGA a 256k e una ventina di mega su hard disk, se volete installarlo con *Clouds of Xeen*, dovrete averne liberi 37 - ma ne vale la pena!
Fortemente raccomandati il mouse e una scheda sonora (supporta Ad-Lib, Sound Blaster Pro, Wave Blaster, Sound Canvas, SoundBlaster e Roland), anche se lo speaker interno è usato più che egregiamente.

K VOTO

905 PC

G
QI
A
FX

Sicuramente un gran bel gioco. Il mondo di Xeen è molto vasto, e troverete decine di locazioni tra torri, caverne, miniere, città, castelli vari e simili. Le quest sono numerosissime, più di trenta, e vanno da quella "principale" di salvare Kalindra a ritrovare una gemma o rintracciare un pappagallo. I Dungeon sono molto più coinvolgenti, e normalmente sono più difficili di M&M 4. La grafica e il sonoro sono simili all'episodio precedente, anche se naturalmente troverete nuovi mostri e nuove impensabili locazioni. Il grado di difficoltà è medio, e per fortuna può giocarci chi non sa perfettamente l'inglese, a patto di avere un buon dizionario. Invece, il giocatore esperto, abituato a gdr particolarmente complessi, potrà trovare *DarkSide of Xeen* troppo semplice: personalmente mi sono divertito moltissimo a giocarci, anche se non è realistico o difficile come *Ultima 7*.

CURVA INTERESSE PREVISTO

La serie *Might & Magic* assomiglia a molte altre saghe, quindi se vi piace *DarkSide of Xeen* avrete molti prodotti tra cui scegliere il vostro prossimo gioco: *Wizardry 7*, che gli assomiglia veramente molto, è caldamente consigliato, anche se sicuramente è dedicato a giocatori molto esperti; se preferite l'esplorazione di dungeon, dovreste dare un'occhiata anche ai tre *Eye of Beholder*, in particolare al secondo e al terzo episodio.
Se poi avete un computer abbastanza potente e conoscete bene la lingua madre di Shakespeare, vi consigliamo di installare *Ultima Underworld 2 - Labyrinth of Worlds*: l'ambientazione è sicuramente più varia e la grafica sconvolgente.

http://www.oldgamesitalia.net/

YO! JOE!

Una cosa è certa: le grandi metropoli americane offrono molti spunti a un gruppo di amici in cerca di divertimento, ma quella sera Joe e Nat volevano passare una notte veramente diversa, magari in un castello giusto fuori dalla città caotica; così ha inizio questo nuovo platform game.

Noterete subito che manca il solito riassunto della trama di introduzione al gioco; il motivo è semplice: è praticamente tutta qui; questo non vuole dire che sia assente, ma essa semplicemente gioca un ruolo minore. Finalmente ecco un prodotto che non ci obbliga a sorbirci tutte quelle balle assurde su principesse rapite, tesori da cercare e cavolate affini che, diciamo la verità, servono solo come pretesto per poter differenziare un gioco da un altro, spudoratamente identico. Il nostro eroe (al plurale se giochiamo in coppia con il solito amico) deve superare 5 mondi che corrispondono agli altrettanti cattivoni che, chissà perché, si ostinano a volerci vedere morti. Partiremo quindi dal già citato castello del mago: seguiranno poi il labirinto del minotauro, le diciotto stanze del monastero nero della sacerdotessa, il territorio dei tagliatori di teste, e infine il laboratorio ultratecnologico dell'immancabile scienziato pazzo. Nella parte inferiore dello schermo troviamo gli indicatori del punteggio, della nostra energia, di quella del nemico (solo per quelli più tosti), il numero di vite rimaste, e l'arma correntemente utilizzata; è inoltre presente un fantoccio raffigurante il nostro uomo che esulta quando troviamo un tesoro o uccidiamo un avversario (qualcuno me ne sa spiegare la necessità?). Il personaggio è inizialmente abbastanza difficile da controllare nelle situazioni in cui serve una precisione notevole - come in alcuni salti al limite del possibile e quando bisogna arrampicarsi su di una piattaforma difficilmente raggiungibile - ma dopo un po' di pratica non ci dovrebbero essere più problemi. Il giocatore si può inizialmente difendere con i suoi pugni e calci che servono a ben poco, ma presto si potrà armare di nunchaku, bastoni, shuriken, smart-bomb e seghe elettriche (!).

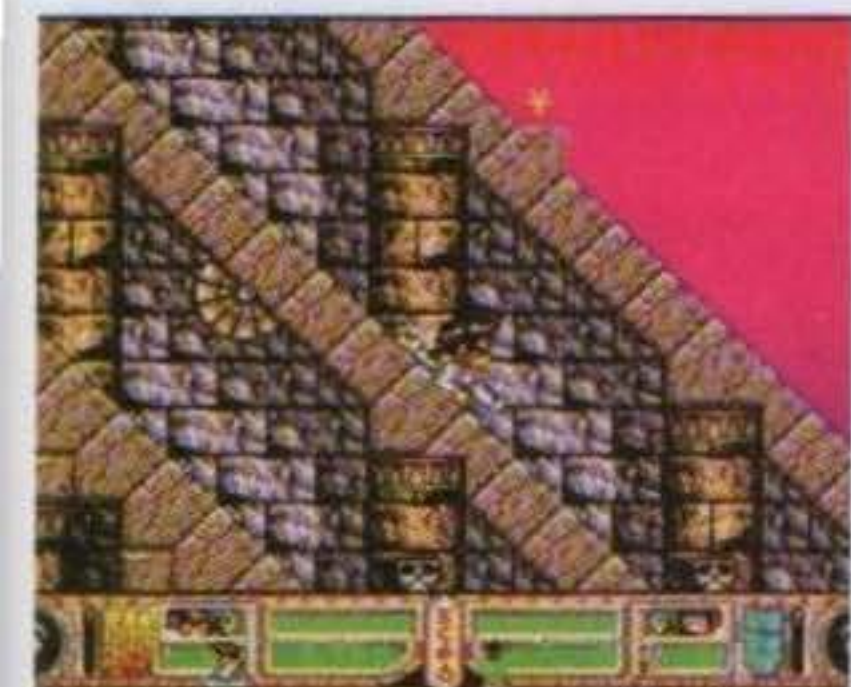
Yo Joe è sicuramente molto carino ma in questo periodo i giochi a piattaforme abbondano sul mercato non ci si può accontentare di un semplice carino.

Il bastone è sicuramente il migliore, veramente molto potente e utile, ma non è possibile arrampicarsi sulle piattaforme impugnandone uno, andrà quindi rimpiazzato momentaneamente con i meno letali, ma sicuramente più adatti, nunchaku. La sega elettrica infligge molti danni, ma è decisamente scomoda da manovrare. Ogni tanto si potrà fare il pieno di energia racimolando dei bonus rappresentati da piccole croci dorate o facendosi delle salutari docce che si incontrano durante il tragitto. I livelli sono inoltre disseminati di forzieri, così come alcune piattaforme: tali forzieri, una volta colpiti, riveleranno tesori e bonus vari. La struttura dei mondi è molto varia e ogni livello presenta più vie per essere terminato, quindi il giocatore gode di una discreta libertà di

I ponticelli si abbassano sotto il nostro peso. Carino, ma ormai queste cose non impressionano più, considerando che sono state viste in decine di titoli.

L'intraprendente protagonista del gioco assomiglia a un Rockabilly punk, un incrocio quantomeno singolare.

http://www.oldgamesitalia.net/

Per evitare i nemici possiamo sempre cercare di abbassarci. Dopotutto questi trucchetti esistono dai tempi di *Pitfall*.

Le discese affrontate in questo modo hanno un solo difetto. Provate a immaginarvi lo stato dei vostri panataloni alla moda!

Anche nell'antico Egitto non dobbiamo temere nulla e nessuno. Sempre che da quel sarcofago non esca una mummia.

Genere *Piattaforme*
Casa *Hudson Soft*
Sviluppatore *Bluebyte*

- Difficoltà ben calibrata
- Varietà di armi

- Controllo del personaggio
- Gioco a due deludente

Versione Amiga

Due dischi di sano divertimento e un mega di RAM richiesto per questo prodotto decisamente piacevole. Il gioco è corredato da una manciata di musichette carine ed effetti sonori buoni, una grafica efficace e una giocabilità non eccezionale, ma sufficiente; i caricamenti sono praticamente assenti: quindi un prodotto giocabile e sicuramente degno di nota. Talvolta lo schermo e' confuso e presenta sporadici casi di rallentamenti audiovideo, ma niente di eccessivo.

K VOTO

820 AMIGA

G
QI
A
FK

Altri prodotti hanno dimostrato che l'Amiga può sfornare platform di ottima qualità e giocabilità da grido: *Yo! Joe!* non raggiunge tali livelli ma rappresenta un ottimo diversivo per le calde giornate estive.
Vi risparmio la solita retorica sull'originalità che è andata a farsi benedire, specialmente nei giochi di piattaforme, anche perché quello che importa è che il gioco in questione sia...giocabile, appunto, e che garantisca ore di divertimento. Purtroppo verrà presto dimenticato e superato, come spesso succede con questi tipi di giochi la concorrenza è la causa prima del calo d'interesse: decine di prodotti simili e tutti "carini", ma niente più. Peccato.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuti ore giorni settimane mesi anni

azione, anche se alcuni passaggi sono obbligati; inoltre, alcuni avversari vanno assolutamente uccisi (e non semplicemente superati) per poter progredire nel gioco. Le partite a due sono sicuramente molto divertenti, ma si risente ogni tanto delle ridotte possibilità di azione dovute a uno schermo di gioco apparentemente più piccolo; inoltre, se un giocatore esce dallo schermo (cadendo in un fosso), mentre l'altro non si muove, i due hanno 10 secondi per riunirsi, altrimenti ci penserà il computer a farlo, conseguenza che si farà sentire più avanti nel gioco, quando per colpa del partner saremo costretti a ripercorrere l'intero percorso. Il primo mondo è abbastanza facile, compreso il mago (il primo guardiano di fine livello), da uccidere una volta arrivati nella stanza finale del castello; l'unico problema all'inizio è, come già detto, il controllo del personaggio che richiede un certo periodo di pratica. In sostanza il gioco è piacevole ma, secondo me, gli manca la caratteristica che contribuisce maggiormente alla fortuna dei giochi di piattaforme: l'immediatezza. Alcune volte lo schermo è confuso, specialmente a causa di scelte di colore non troppo azzeccate e ogni tanto si riscontrano rallentamenti, sia video che audio. I caricamenti sono assolutamente indolori, e un sistema di password avrebbe sicuramente giovato alla longevità.

Cosa dire di questo gioco? È sicuramente molto carino, ma in questo periodo il mercato videoludico è pieno zeppo di "platform game", uno più piacevole dell'altro, quindi per emergere tra la concorrenza non basta essere semplicemente "carino". Date un'occhiata al Box Nota Bene per le alternative a questo prodotto, mentre se possedete già *Superfrog*, *Zool* e il mitico *Rick Dangerous*, vi consiglio caldamente l'acquisto di *Yo! Joel*.

Paolo Verri

nota bene NB

Come già anticipato nell'articolo, di giochi di piattaforme ce ne sono veramente a bizzeffe, ma i migliori sono sicuramente quelli che offrono divertimento puro al 100% senza compromessi: in questo tipo di prodotto dove la giocabilità è tutto, la semplicità è d'obbligo. *Superfrog* conferma ad hoc questa affermazione e si rivela il miglior titolo che mi sento di consigliarvi. Secondo, il velocissimo *Zool*, colorato e divertente, pieno di bonus e punti a volontà. La storia insegna e proprio per questo non vanno dimenticati i due capitoli di *Rick Dangerous* che rappresentano per molti (me compreso) un punto di riferimento. Ma volendo ci sono altri prodotti recenti meno conosciuti, ma comunque validi come *Arabian Nights*, *Sleepwalker*, *Tearaway Thomas* e *Mc Kids*.

http://www.oldgamesitalia.net/

TEGEL'S MERCENARIES

Anno solare 2198. Un futuro non troppo remoto dove l'uomo ha pagato le sue conquiste spaziali e scientifiche creando il caos assoluto. Come del resto la Mindcraft con questo prodotto.

Ritenute insufficienti, le forze dell'ordine sono state abolite circa 90 anni prima ed immediatamente sostituite da mercenari disposti a tutto per una manciata di crediti. Il vostro ruolo in questo gioco strategico è di coordinare i movimenti di una di queste squadre, forse la più assortita, considerando i diversi pianeti di provenienza dei venti eroi a pagamento a vostra disposizione. Ai diretti ordini del Generale Tegel riceverete, di volta in volta, istruzioni per nuove missioni, dove potrete impegnare i vostri guerrieri, fino ad un massimo di sei. Il raggiungimento degli obiettivi di ogni incarico vi frutterà una ricompensa in crediti, che utilizzerete in parte per pagare il vostro agguerrito esercito, ed in parte per finanziare i futuri combattimenti. Quindi, la scelta dei mercenari, dovrà essere fatta non solo considerando le loro caratteristiche inerenti alle azioni da svolgere e le armi in loro possesso, ma anche in base a quanto pretendono per i loro servigi, per evitare di farvi dissanguare e non potere così affrontare nuove missioni. La creazione della squadra dovrà essere accuratamente ponderata e inizialmente vi sembrerà difficile capire, in base alle indicazioni del Generale Tegel, il grado di difficoltà dell'incarico; in seguito vi accorgerete che è quasi impossibile. Considerate semplicemente il classico concetto che più si va avanti, più le cose si complicano. Durante le missioni potrete controllare i vostri pseudomilitari attraverso il mouse, che per questo gioco non è un optional, e cliccando su di essi vi comparirà un menu dove potrete impostare una sequenza di comandi che variano da semplici ordini di spostamento, a istruzioni per combattimenti con ogni genere di arma in dotazione del mercenario.

Sempre attraverso il menu di controllo, vi sarà possibile effettuare ricerche sui corpi dei vostri nemici e, magari, scambiare armi o oggetti tra un mercenario e l'altro. Essendo il campo d'azione leggermente più vasto delle dimensioni del monitor, lo staff della Mindcraft vi mette a disposizione un tasto che, se selezionato con il mouse, vi mostrerà l'intera mappa in una piccola finestra, utile per localizzare i vostri uomini dispersi nel settore. I nemici, dalle strane sembianze di insetti che ricordano quanto immaginato da Jules Verne nel romanzo *Dalla Terra alla Luna*, vi daranno notevole filo da torcere considerandovi un appetitoso bocconcino. Tutto sembra essere la perfetta base per un buon gioco strategico, arricchito da alcuni risvolti GdR. Purtroppo i programmatori che hanno lavorato a questo progetto sembra che non ci abbiano messo l'impegno necessario: interfaccia utente scomoda e con qualche errore, immagini statiche e inalterate tra un livello e l'altro, scrolling dello schermo a scatti, mappe ripetitive ed altri piccoli problemi, fanno sfortunatamente abbassare la potenziale buona qualità del gioco.

Omar M. Tessadori

Genere Strategico GDR
Casa Electronic Arts
Sviluppatore Mindcraft

- Effetti sonori curati
- Trama non originale ma gradevole
- Vista a tutto schermo

- Interfaccia utente scomoda e leggermente "bacata"
- Grafica ripetitiva
- Scrolling dello schermo a scatti, le potenzialità della VGA sono completamente state ignorate
- Missioni troppo simili tra loro

Versione PC

***Tegel's Mercenaries* richiede minimo un 286 a 12Mhz, ma vi consiglio di giocarci almeno con un 386 a 33Mhz per avere risposte immediate e non in differita durante l'interazione con i guerrieri. Lo spazio occupato su HD, compreso il generatore di missioni, è di poco superiore ai 4Mb e al giorno d'oggi non sembrano nemmeno molti. Obbligatorio l'uso del mouse ed opzionale una scheda sonora (AdLib o Sound Blaster) che comunque viene utilizzata solo in presenza di memoria estesa. 605Kb è il minimo di RAM richiesta per il funzionamento del programma.**

K VOTO

530 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

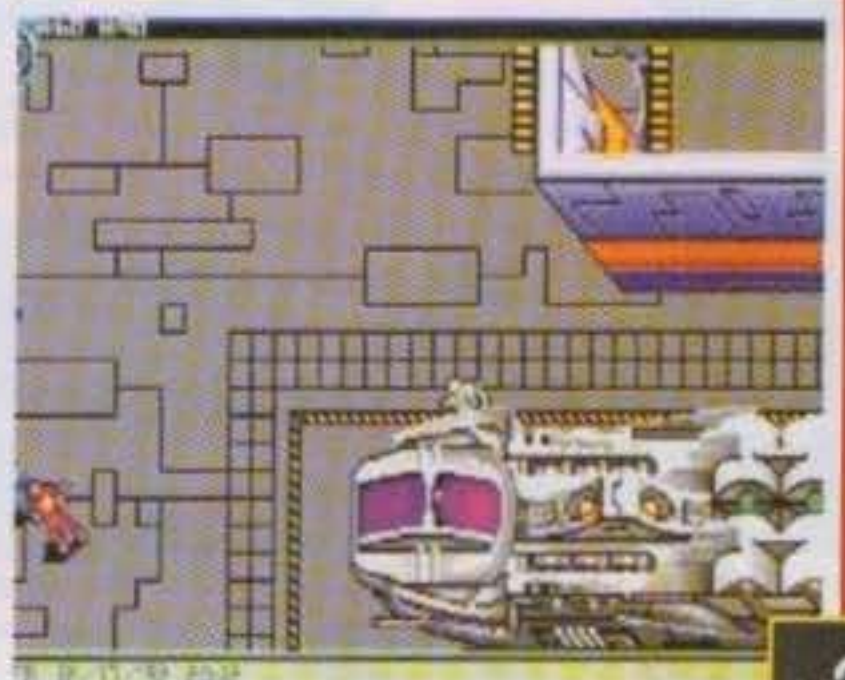
G
QI
A
FK

Una storia non eccessivamente originale che però poteva portare ad un prodotto qualitativamente migliore. L'interfaccia utente risulta essere leggermente "bacata" e poco versatile. Lo scrolling dello schermo avviene a scatti, un'insufficienza che poteva essere evitata se sfruttate più a fondo le potenzialità della scheda VGA. Il sonoro si rivela invece molto curato ed in presenza di una scheda AdLib o Sound Blaster si possono gustare dei buoni effetti speciali durante i combattimenti. Con il normale software del gioco durante l'installazione viene caricato sul vostro HD un generatore di missioni che, se non richiedesse troppe ore per l'apprendimento del suo funzionamento, potrebbe essere una notevole nota a favore di T'sM. Date alcune buone premesse speriamo in un prodotto migliore in futuro.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuti, ore, giorni, settimane, mesi, anni

5 4 3 2 1 0

La grafica dall'alto, con la sua prospettiva di tre quarti, ricorda molto quella di *Ultima VI* e *VII*.

I mezzi avveniristici sono disegnati abbastanza bene e, a giudicare dalle foto, farebbero sperare in un buon gioco...

http://www.oldgamesitalia.net/

Mick & Mack Global Gladiators

Mick & Mack, già protagonisti di *Mc Kids*, sono ora ritornati sui monitor degli amighisti con la conversione di un recente successo per il Sega Mega Drive. Riuscirà l'Amiga a regalarci altrettanto divertimento, anche se di qualche annetto più vecchia?

I due simpatici ragazzini, con il loro look particolarmente americaneggiante (Nike, pantaloncini corti, T-shirt e cappellino) questa volta hanno deciso di impegnarsi nella salvaguardia del pianeta Terra, troppe volte bistrattato e trascurato dal genere umano, preoccupato solo di fare i propri comodi e di coltivare interessi personali. Ma Mick e Mack no. Loro sono belli, fighi, americani e perciò anche altruisti, generosi e disposti a spendere il loro tempo e le loro energie nel tentativo di ripulire quattro zone della loro dannatissima America.

Sarò forse un po' troppo irritabile, ma devo dire che una trama del genere mi indispone subito nei confronti di un gioco che già in partenza ha la pecca di essere palesemente sponsorizzato dalla catena Mc Donald's; non che ce l'abbia con i cheeseburger, per carità, ma - come avevo già detto nella recensione di *Mc Kids* - la pubblicità, se proprio non può starsene fuori dall'universo videoludico, se non altro dovrebbe avere qualche affinità con il prodotto a cui si lega, affinità che in questo caso proprio non vedo. Posso capire che nella confezione di *Bill's Tomato Game* ci fosse una bustina di ketchup, anzi, l'ho trovata un'idea molto simpatica e carina, ma cosa c'entrano gli hamburger con due moccioseti col moccolo al naso? Misteri del marketing...

Manca purtroppo la possibilità di giocare in due contemporaneamente, ed è una mancanza che si fa sentire

"Beh - potreste ribattere - in fondo è il gioco in sé quello che conta, no?". Braaavi! Polemiche a parte, *Global Gladiators* è un platform di buona fattura, anche se non sconvolgente. Inizialmente si possono selezionare alcune opzioni, come il livello di difficoltà, il sound test e se controllare durante il gioco Mick o Mack, nonché l'opportunità di fare pratica con quel livello bonus di cui vi parlerò poi. Manca purtroppo la possibilità di giocare in due contemporaneamente, ed è una mancanza che si fa sentire, sottraendo all'ultimo prodotto Virgin qualche punto di valutazione globale.

Come già accennato poco sopra, l'avventura di Mick e Mack si svolge in quattro scenari differenti: lo Slime World, ricco di mutanti verdastri piuttosto ripugnanti, il Mystical Forest World, pieno zeppo di piante aggressive, l'Arctic World, di suggestiva ambientazione innevata, e infine il terribile Toxi Town World, che ci colloca in una città inquinatissima dal cielo addirittura violaceo.

I nostri eroi dovranno, in ciascun livello, far fuori un buon numero di nemici, evitare di cadere nello slime, assolutamente mortale, raccogliere un bel po' di logo Mc Donald's e infine involarsi verso l'agognato traguardo. Il tutto potrebbe sembrare

I background sono disegnati con estrema cura e non hanno assolutamente nulla da invidiare a quelli della versione Megadrive. Complimenti alla Virgin!!!

Il gioco bonus non è niente di speciale ma contribuisce a conferire al programma un aspetto ancor più "consolesco".

Genere Piattaforme
Casa Virgin
Sviluppatore Interno

- Buona grafica
- Sonoro ben realizzato e vario
- Ricco di animazioni carine e spunti divertenti

- Giocabilità non esaltante
- Manca l'opzione per giocare in due contemporaneamente
- Un po' ripetitivo

Versione Amiga

La macchina di casa Commodore è stata utilizzata a dovere: la grafica è ben realizzata, abbastanza variopinta e ricca di particolari carini, anche se alla lunga un po' ripetitiva, mentre il sonoro può avvalersi di una vasta serie di musichette orecchiabili e carine. Nulla si sa di un'apposita versione AGA; *Global Gladiators* gira comunque su tutta la gamma Amiga con almeno 1 Mb RAM. Non supportato il disco fisso.

K VOTO

861 AMIGA

G / GI / A / FK

Al di là della trama insopportabilmente falsa e americaneggiante, *Mick & Mack - Global Gladiators* non è un gioco malvagio. Personalmente non mi ha fatto impazzire né tantomeno dimenticare il superbo *Superfrog*, ma suppongo che ci siano tra voi parecchie persone che non la penseranno come me. Se l'avete giocato su Megadrive e vi era piaciuto andate tranquilli, altrimenti fateci un pensierino, perché in circolazione c'è anche di meglio. I gusti sono gusti, è vero, ma l'eccellenza è riconosciuta dai più, perciò date un'occhiatina al capolavoro targato Team 17 prima di lanciarvi nell'acquisto di questo *Global Gladiators*.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuti / ore / giorni / settimane / mesi / anni

Wow! Sempre più in alto. In alcune zone sono nascoste delle piattaforme sospese per aria capaci di farci raggiungere altezze insperate.

Le istruzioni per il livello bonus sono estremamente semplici ma una rinfrescatina alla memoria non guasta mai.

Un bel cerchio di M di Mc Donald. Non è facile raggiungerlo, ma se vogliamo arrivare alla fine del livello, ci tocca proprio...

abbastanza facile, ma purtroppo i mostriciattoli che costellano i vari mondi sono agguerriti, l'arma a nostra disposizione non è efficacissima (e oltrettutto a ogni sparo ci sposta leggermente all'indietro) e infine il controllo dei bambocci americani è un po' difficoltoso, specie quando volteggiano in aria. È bene tener presente che per completare un livello è necessario raccogliere un numero preciso di logo Mc Donald's, fissato a 30. Con 75 "double arches" si può accedere però al livello bonus, un vero e proprio sottogioco: il nostro eroe dovrà raccogliere libri, bottiglie e lattine che cadono dal cielo e sbatterli nell'opportuno bidone di raccolta differenziata, evitando di far cadere la monnezza a terra ed eventualmente di farsi sbriciolare il cranio dalle incudini che - come si saprà - di sovente hanno la cattiva abitudine di piovere dal cielo così, tanto per far qualcosa. Alla fine di ogni livello Ronald Mc Donald in persona traccerà un sommario bilancio della vostra prestazione, introducendovi alla fase successiva.

Tecnicamente parlando, *Global Gladiators* sembra ben realizzato: le musichette sono parecchie e ben orchestrate, mentre la grafica è decisamente curata anche se un po' ripetitiva. I livelli sono lunghi e abbastanza impegnativi, anche se assolutamente fattibili. Il tempo massimo per completare ciascuno di essi è però abbastanza esiguo rendendo il tutto un filo più complicato.

In definitiva, quindi, ci troviamo di fronte ad un gioco di buona qualità ma privo di quelle caratteristiche di coinvolgimento, giocabilità e longevità che avrebbero potuto attribuirgli la palma di K-Gioco, onore che *Mick & Mack* aveva conquistato nella sua versione Megadrive.

Simone Bechini

NB nota bene

Wow! Platform a go-go negli ultimi tempi! I giochi di piattaforme sembrano sbocciare come margherite nel prato primaverile dei videogiochi. Come in ogni campo, però, anche in quello videoludico alcuni fiori primeggiano, altri meno pur essendo magari più recenti. Vediamo un po'... - *Superfrog*: IL platform per eccellenza; grande grafica, stupendo sonoro, giocabilità senza pari: impossibile non riconoscere in *Superfrog* il re delle piattaforme amighiste. - *Entity*: la cosa più bella di questa prodotto è senza dubbio... la protagonista!!! Scherzi a parte *Entity* è caratterizzato da una grafica a mio avviso molto curata e piacevole, non sempre supportata adeguatamente, però, dalla giocabilità, a volte piuttosto carente. - *Chuck Rock 2*: il figlio del mitico Chuck ripercorre le orme del padre in un gioco molto ben realizzato sotto ogni punto di vista (grafica, sonoro, giocabilità) e ricco di humor.

http://www.oldgamesitalia.net/

AUTOROUTE EXPRESS

L'ATLANTE STRADALE INTELLIGENTE

- PIU' DI 9000 LOCALITÀ - CITTÀ, PAESI -
- DATABASE DI INFORMAZIONI SU: ALBERGHI, CAMPEGGI, RISTORANTI.
- PIANIFICA AUTOMATICAMENTE I TUOI ITINERARI CON IL COMPUTER IN MODO FACILE E VELOCE.
- STAMPA CARTINE E DETTAGLIATE INDICAZIONI SUL PERCORSO DA SEGUIRE.
- RISPARMIA FINO AL 20% SUL TEMPO DI GUIDA E SUI COSTI DI VIAGGIO.

COMPRALO OGGI A L. 149.000

ITALIA

SISTEMA RICHIESTO:
- PC IBM o compatibile al 100% con almeno 512KB RAM
- Floppy drive da 3,5" ed un disco fisso con almeno 3 Mb di spazio libero
- Scheda video Super VGA, VGA, EGA, CGA o Hercules

STAMPANTI SUPPORTATE:
HP LaserJet, HP Paintjet, PostScript, Epson FX/MX/24 aghi, Canon LBP

MOUSE SUPPORTATI:
Microsoft, Mouse System, Logitech

AUTOROUTE TI REGALA IL FERMA-SOLDI PER TUTTO QUELLO CHE TI FA RISPARMIARE.

PC LEADER

NEXTBASE

PER QUALSIASI INFORMAZIONE TELEFONARE AL:

NUMERO VERDE 167 - 018070

LO POTETE TROVARE QUI ...

ABRUZZO
Pescara
Computer Market - Via Trieste 79/81

CAMPANIA
Battipaglia (SA)
King Computer - Via Olevano 56
Napoli
Ram Valley - Via B. Quaranta 11
Salerno
New Computer Market - C.so Garibaldi 65
Scafati (SA)
Computer Service - Via L.da Vinci 81

EMILIA ROMAGNA
Reggio Emilia
Centro Office - Via Lazzaretti 5/A
Computer Line - Via S. Rocco 10/C
Computer Line - Via J.F. Kennedy 15/T
Bologna
Grande Emporio Sterlino - Via Murri 73/D
Grande Emporio Sterlino - Via Lombardi 43
Computer Image - Via Ferrarese 65
ECS - Via Casarini 3C
Forlì
Computer Video Center - Via Campo di Marte 122
Piacenza
Delta Computer - Via Martiri della Resistenza 15/G
Ferrara
Soft Gallery - Via Mortara 60/B
Modena
Orsa Maggiore - Piazza Matteotti 20

FRIULI VENEZIA GIULIA
Tavagnacco (UD)
Side - Via Nazionale 131

LAZIO
Ciampino (RM)
Computer School 2000 - Via Mura dei Francesi 99
Civitavecchia (RM)
L'angolo del computer - Via Case Nuove 3
Roma
Pergioco - Via degli Scipioni 109/111
Viterbo
Buffetti Computer Shop - Piazza dei Caduti 12

LOMBARDIA
Milano
TC Centro Milano - L.go Corsia dei Servi 11
Braha Alberto - Via Pier Capponi 5
E.D.S. - C.so Porta Ticinese 4
Homic Shop - Piazza de Angeli 3
Messaggerie Musicali - C.so Vittorio Emanuele 22
Newel - Via Mac Mahon 75
Pergioco - Via S.Prospero 1 (MM Cordusio)
Supergames - Via Vitruvio 37
Mantova
Megabyte 4 - Via P.F.Calvi 95
S.Pietro all'Olmo (MI)
Megasoft - Tel. 02/93568708
Varedo (MI)
Logic - Tel. 0362/544409

PIEMONTE
Alba (CN)
Punto Bit - Corso Langhe 26/C
Cuneo
Rossi Computers - Corso Nizza 42
Torino
Alex Computer e Giochi - Corso Francia 333/4
Alex 2 - Via Tripoli 179/B
American's Games - Via Sacchi 26/B

VENETO
Cessalto (TV)
Ires - Via Dante 1
Cittadella (PD)
Computer Service - Borgo Treviso 150
Mestre (VE)
Guerra Egidio - Via Bissuola 20/A
Padova
Compumania - Via Carlo Leoni 32
Computer Shop - c/o Centro Giotto - Via Venezia 61
Susegana (TV)

REPUBBLICA DI SAN MARINO
Domagnano
Office Automation - Via dei Pini 11
Serravalle
Electronics - Via 5 Febbraio

SICILIA
Palermo
Home Computer - Viale delle Alpi 50 C/D/E

TOSCANA
Firenze
New Computer Service - Via degli Alfani 2/R
Punto Soft - Via Torcicoda 1/R
Lido di Camaiore (LU)
Il Computer - Viale Colombo 216
Livorno
Futura 2 - Via L.Cambini 17/19
Lucca
Cipolla - Via Vittorio Veneto 26

http://www.oldgamesitalia.net/

JAMES POND 2
CODENAME ROBOCOD

Il mitico James Pond, nella sua seconda reincarnazione, approda sugli attoniti schermi dei possessori di Amiga 1200 e PC: diamo un'occhiata alla qualità di queste conversioni.

Il malvagio Dottor Maybe è scappato al Polo Nord e ha trovato la fabbrica di giocattoli di Babbo Natale. Dopo essersi seduto sul suo stesso trono e aver convertito tutti i giocattoli in malefici guardiani-robot, sta progettando malignamente la sua conquista del mondo.

Chi può fermare il Genio del Male? Chi può infiltrarsi e distruggere le forze del Maligno? Chi può arrivare a tanto? Ma lui, naturalmente, Robocod, al secolo Pond, James Pond.

Il gioco devo moltissimo a titoli per Super Nintendo e Mega Drive quali i vari episodi di Mario e Sonic, ma ha alcuni aspetti assolutamente originali e divertenti che lo rendono non soltanto unico (o addirittura pericoloso per l'idraulico baffuto e il porcospino di cui sopra), ma portatore di una ventata di novità e di simpatia nel panorama dei giochi a piattaforme per computer.

La versione per Amiga 1200 presenta dei notevoli miglioramenti per quanto riguarda lo scrolling, l'aggiornamento dello schermo e le animazioni dei personaggi: la velocità della versione originale, leggermente minata da una certa scattosità durante quelle che, in gergo, vengono chiamate "discesone", è stata totalmente rivivificata da una fluidità notevole. Purtroppo, però, la grafica è rimasta praticamente invariata e i famosi 256 colori che un chipset grafico come l'AGA e un 68020 pretenderebbero sono praticamente impossibili da individuare. Questo, naturalmente, non ha nulla a che fare con il divertimento e l'assuefazione che un gioco come *Robocod* riesce a infondere: non ci si stanca di giocarlo e i livelli e l'area d'azione sono talmente ampi che la longevità del titolo non può che giovarne.

Lo stesso si può dire della versione PC, con l'unica differenza che lo scrolling delle macchine MS-DOS, che non ha mai brillato per la sua fluidità, si adatta a fatica alla struttura di questo gioco a piattaforme che presenta sezioni di velocità notevole. Inoltre è inevitabile che i joystick analogici siano inferiori, in termini di prestazioni, ai loro colleghi digitali usati su Amiga. Del resto non bisogna dimenticare che per MS-DOS si sono visti davvero pochi titoli di questo genere e che *Robocod* è sicuramente fra i migliori prodotti di questo tipo.

In conclusione sia gli utenti del PC che quelli del 1200 avranno modo di rallegrarsi di fronte a un gioco che sfrutta in modo accettabile le prestazioni delle loro macchine che, per limiti di giovane età (nel caso del 1200) o di limitazioni hardware (nel caso del PC), non possono vantare un'ampia ludoteca di giochi a piattaforme.

Andrea Minini Saldini e Yuri Abietti

K Gioco

Robocod ha una vera passione per il cioccolato, come testimoniato dalle numerose tavolette sparse per i livelli.

Ma non era il protagonista di una favola che raggiungeva le nuvole arrampicandosi su una pianta di fagioli?

Genere Piattaforme
Casa Millennium
Sviluppatore Chris Sorrell

- Livelli molto ampi e vari
- Varietà di azioni disponibili

- Scrolling poco fluido su PC
- Problemi nell'installazione su Amiga

Versione Amiga

Il gioco risiede su un solo dischetto ed è installabile su hard-disk. Proprio qui, tuttavia, troviamo una delle poche pecche di questa conversione: l'Amiga 1200 ha 2 Mb di RAM e il gioco, evidentemente, ne ha bisogno interamente, ma il sistema di Workbench tira via un bel po' di memoria... Morale della fiera: il gioco non parte a meno che non acquistiate un'espansione o a meno che non vi creiate un dischetto di boot (ma che siamo, PCisti?)... Quindi tanto vale giocarlo da dischetto, considerato anche il fatto che i caricamenti sono brevi ed essenziali.

Versione PC

Il gioco è installabile su hard disk e occupa uno spazio realmente irrisorio. L'uniche schede sonore supportate sono l'Adlib e la SoundBlaster ed è possibile giocare con il joystick. È disponibile un'opzione che consente di tarare la velocità del programma in base alle prestazioni della nostra macchina.

K VOTO

915 AMIGA 1200
890 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
G
QI
A
FK

Ragazzi, se stavate cercando un gioco di piattaforme per la vostra macchina, avete trovato pane per i vostri denti. *Robocod* è ormai stato convertito per qualsiasi formato esistente al mondo e il motivo è solo uno: il gioco è una bomba! Livelli su livelli di azione a più non posso, mostri ipercarini e musichette da far cariare i denti sono gli ingredienti perfetti per un programma che faticherete a mollare grazie alla sua incredibile giocabilità!

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuti ore giorni settimane mesi anni

ACES OVER

La Dynamix pubblica finalmente il seguito del riuscito *Aces of the Pacific*. L'azione questa volta si sposta sul teatro europeo, durante gli ultimi anni della seconda guerra mondiale. Basteranno l'interesse storico e i miglioramenti a rendere questo programma un degno successore?

Aces over Europe è in parte una continuazione, in parte un'evoluzione, di *Aces of the Pacific*, il titolo di punta della Dynamix per il 1992. Il periodo storico ricostruito è quello degli ultimi anni della seconda guerra mondiale, dal 1944 al 1945. Il giocatore può decidere di iniziare una carriera di guerra con la Luftwaffe, con la RAF o con l'USAF.

Tutte le opzioni già presenti in *Aces of the Pacific* e, ancora prima, in *Red Baron*, sono state mantenute: all'inizio del gioco si può scegliere se volare una missione singola, ricreare una missione storicamente avvenuta o iniziare un'intera campagna. I livelli di difficoltà e di realismo del gioco possono essere personalizzati, attraverso un ricco menu di opzioni. Queste includono limitazioni a carburante e munizionamento, possibilità che le mitragliatrici si inceppino, condizioni atmosferiche realistiche, collisioni durante il volo e invulnerabilità. Se quest'ultima opzione viene scelta, non si riceveranno punti per le missioni completate.

Inoltre il giocatore può decidere quale modello di volo applicare agli aerei simulati. La scelta è tra "facile" (i caccia volano come F-16), "intermedio" (vivibile) e "difficile" (l'aereo entra in stallo durante il decollo...). I veterani punteranno immediatamente sul "difficile", ma è importante notare come scegliere questo livello faccia capire quanto sono esagerati i film sui combattimenti aerei della seconda guerra mondiale!

Non si nota una vera e propria rivoluzione nel programma, ma piuttosto una serie di miglioramenti sostanziali.

L'opzione "missione singola" permette di decidere quale tipo di missione volare: ce ne sono otto a disposizione, che vanno dalla tradizionale superiorità aerea (dove l'obiettivo è ripulire il cielo dai caccia nemici), agli attacchi contro bersagli a terra e in mare, al supporto aereo di truppe amiche. Anche le missioni possono essere personalizzate, scegliendo il numero di aerei che vi parteciperanno (amici e nemici), il loro modello e l'abilità dei piloti. Altri fattori, come le condizioni meteorologiche e la quota di partenza degli aerei, possono essere modificati. Ciò non avviene, naturalmente, durante il gioco campagna, dove vengono simulate condizioni reali di incertezza sulla disponibilità di mezzi e sulla resistenza attesa dal nemico.

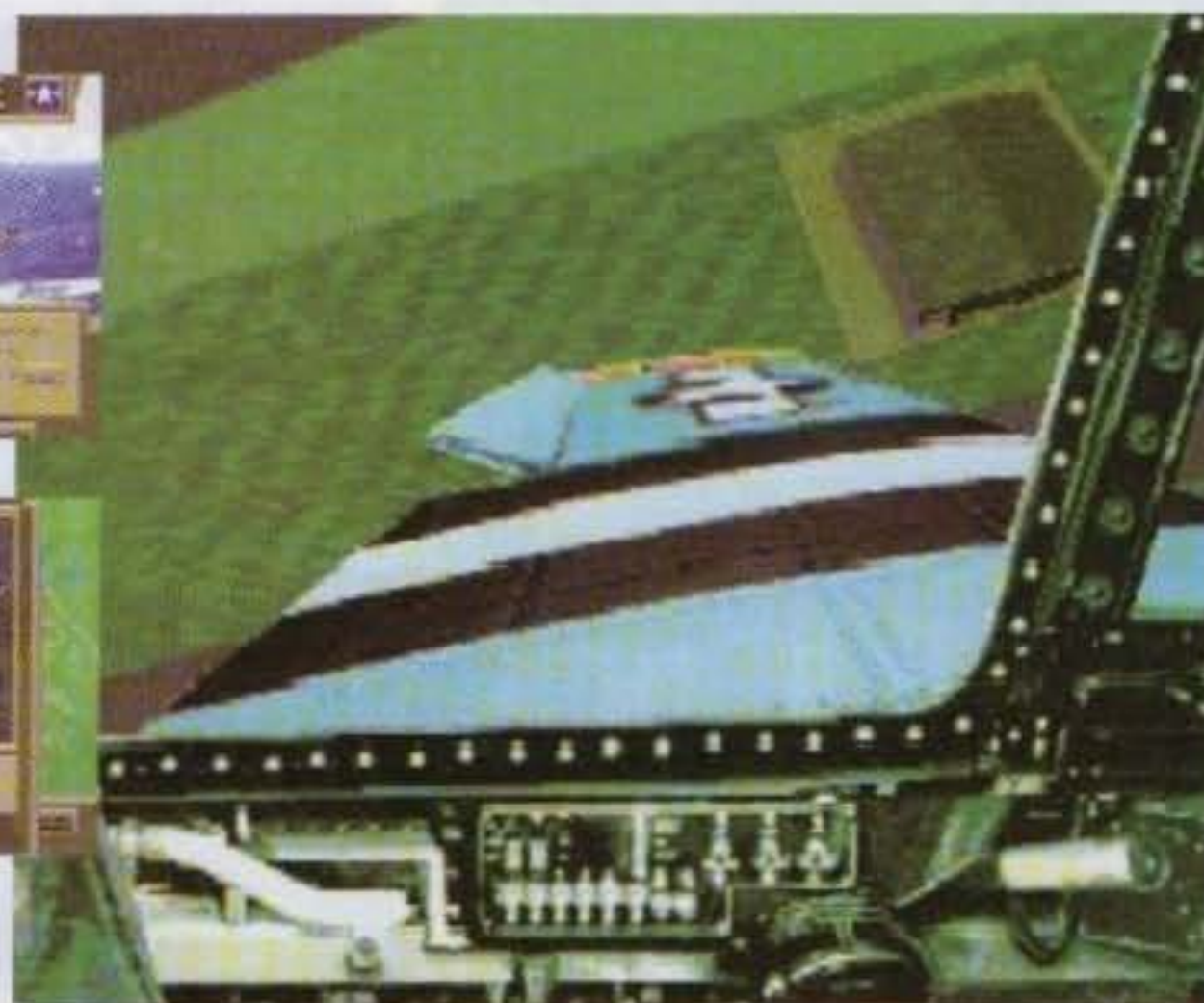
Un tradizionale briefing, accompagnato da una mappa, ci informa su cosa il nostro comando si attende da noi questa volta. Prima di decollare si può intervenire, limitatamente, sul carico bellico trasportato dal nostro aereo. Il programma propone diverse configurazioni tra le quali scegliere: oltre alle tradizionali mitragliatrici si possono caricare bombe, razzi, mitragliatrici esterne e serbatoi supplementari, questi ultimi importantissimi se la missione richiede di penetrare in profondità nel territorio nemico. Se il giocatore, progredendo nel gioco, è riuscito a farsi promuovere capo-squadriglia, ha la possibilità di editare anche la formazione di volo e la sua posizione all'interno della stessa. In caso contrario deve limitarsi a obbedire alle istruzioni ricevute.

Finalmente ci si alza in volo (la cosa può richiedere qualche tentativo, se avete scelto il modello di volo "difficile"...), ed è a questo punto che si può iniziare a giudicare l'evoluzione avve-

Colpiti! La missione finisce, anche se i nostri compagni avrebbero potuto continuare.

Il database contiene informazioni su veicoli, navi e aerei.

EUROPE

A destra: la vista laterale dalla carlinga notate gli alettoni alzati. Sopra: la mappa di volo permette di zoomare sugli obiettivi.

nuta da *Aces of the Pacific*. Non si nota una vera e propria rivoluzione nel programma, ma piuttosto una serie di miglioramenti sostanziali (molti dei quali, sospetto, richiesti dai giocatori stessi attraverso i commenti ricevuti dalla Dynamix). Sul fronte grafico si notano inedite ombreggiature del terreno, mentre gli angoli degli aerei sono stati "arrotondati". Inoltre, gli stemmi degli squadroni sono stati aggiunti agli aerei (come già visto in *Dogfight* della Microprose). Questo maggiore livello di dettaglio si paga però con una minore fluidità dell'aggiornamento grafico. Basti pensare che il gioco è ancora leggermente scattoso su un 486 a 25MHz, anche se il dettaglio può essere regolato dall'utente. Altri aggiustamenti sono stati fatti sul modello di volo e sul comportamento dell'aereo in determinate situazioni. Stallare è molto più facile, e l'aereo entra in vite con notevole facilità (in *Aces of the Pacific* questo avvenimento non era previsto). Il carico trasportato incide maggiormente sul comportamento del velivolo, e i vari modelli di volo sono stati ancora più "personalizzati" (in *Pacific* tutti gli aerei stallavano, irrealisticamente, alla stessa velocità). Sul piano della giocabilità, i duelli aria-aria sono rimasti sostanzialmente identici, mentre è stata arricchita la sezione degli attacchi al suolo. In *AOE* gli aspiranti *Joe Missouri* (se non sapete chi è, vergogna! Non avete letto i fumetti di guerra degli anni settanta...) possono fare saltare in aria treni, convogli di camion, ponti, navi da guerra e fortificazioni varie, e la grafica di questi obiettivi e del paesaggio è stata ulteriormente migliorata.

Il programma presenta la consueta pletora di viste interne ed esterne, compresa una dal tubo di scappamento (stiamo scherzando!). Come in *Pacific*, alcuni dettagli sono veramente notevoli. Se guardate fuori dal finestrino verso l'ala, per esempio, noterete come gli alettoni di volo rispondono realisticamente ai vostri comandi. La mitica "camera fluttuante", che segue il nostro aereo compiendo evoluzioni degne di Spielberg, è stata mantenuta, ma non vi consigliamo di utilizzarla durante un combattimento...

Vincenzo Beretta

Genere Simulatore di volo
Casa Sierra
Sviluppatore Dynamix

• Possibilità di volare su un grande numero di aerei.
• Arricchimento sostanziale delle missioni di attacco al suolo.

• Non un grande miglioramento rispetto ad Aces of the Pacific.
• Modello di volo "difficile" troppo...difficile!

Versione PC

***Aces Over Europe* occupa circa 6Mb su hard disk. Supporta tutte le schede sonore più comuni, e la scheda grafica VGA. Per giocarlo è necessario un 386SX a 25MHz, ma il minimo che vi consigliamo per una giocabilità decente è un 386DX a 40MHz. Recentemente è stata annunciata una versione di questo gioco per 3DO (vedi speciale in questo numero), ma non è certo se sarà una conversione della versione PC o un programma inedito che sfrutterà le caratteristiche della nuova macchina.**

K VOTO

900 PC

G
QI
A
FK

Aces Over Europe è un degno successore del già notevole titolo precedente, ma sostanzialmente non offre molto di più. Ciò non significa che sia un titolo poco riuscito: al contrario, è probabilmente il miglior simulatore di volo sull'ultimo conflitto che potete trovare in circolazione, e questo gli merita il bollino di K-Gioco. Se non ne avete ancora uno in casa, e desiderate acquistarlo, allora non esito a consigliarvi *Aces Over Europe*. Ma se avete *Aces of the Pacific* allora possedete già un ottimo programma che equivale al 90% del suo successore. Spetta a voi decidere se quel 10% in più e l'interesse storico valgano la spesa.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto ore giorni settimane mesi anni

Su un caccia tedesco nel mezzo di un combattimento... affolato!

NB nota bene

***Falcon 3.0* è da più di un anno e mezzo il re dei simulatori di volo, e il suo trono non è stato ancora attaccato. *Strike Commander*, della Origin, è più semplice ma molto più spettacolare, e vanta la grafica migliore che si sia mai vista in un simulatore - anche se la sua gestione richiede macchine milionarie. *Pacific Strike*, sempre della Origin, è stato annunciato da poco: si avvarrà della stessa tecnologia di *Strike Commander*, e ricostruirà gli stessi avvenimenti di *Aces of the Pacific*. Naturalmente, quest'ultimo titolo è sempre disponibile per chi preferisce volare sul teatro del Pacifico. *B-17 Flying Fortress*, infine, permette di vivere l'esperienza bellica dalla parte dei grandi bombardieri.**

http://www.oldgamesitalia.net/

F1 CHALL

La fermata ai box rinverdisce i fasti del prode *Pitstop*

Che nostalgia!

E ci risiamo, per l'ennesima volta dobbiamo prostrarci dinanzi all'antica saggezza latina: *Nemo propheta in patria*, dicevano gli antichi, e possiamo anche essere d'accordo, ma ciò non toglie che gli umili pigiatasti tricolori della Holodream abbiano davvero esagerato.

Team 17? No, dico, *Team 17*? Nah, dai, non si scherza coi santi...come primo depositario della notizia-bomba che vedeva i ragazzi romani della Holodream (già autori del simpatico *Top Wrestling* uscito per la Genias un annetto di anni fa) in trattativa coi guru alcolici del giustamente leggendario Team 17, mi spettava d'obbligo il pesante fardello degli scherni da parte della scettica redazione, punizione d'altra parte inevitabile per un così temerario araldo. Una volta data un'occhiata al gioco la voglia di scherzare fugge ratta: la Holodream fa sul serio e qualche segno dell'odierna credibilità lo si vedeva, dopotutto, già in *Top Wrestling*.

F1 Challenge è stampato direttamente dal cliché degli arcade automobilistici, comprende cioè la vista dell'azione da dietro il veicolo (ricordate *Pole Position*, Atari Games 1983?), la presenza di varie cunette e dossi e l'obbligatoria sosta ai box, ma a chi interessa l'originalità quando il livello tecni- [illegible] ramma così giocabile? Ma è poi possibile essere originali in un contesto del genere? E, soprattutto, cosa volete in più da un budget game? A dir la verità *F1 Challenge* avrebbe anche potuto essere pubblicato nella fascia di prezzo dei vari *Lotus*, come livello ci siamo quasi. Tanto per cominciare, il menu delle opzioni è molto completo e comprende tutte le scelte possibili in un gioco a prezzo pieno: quattro bolidi diversi, cambio automatico o manuale, tre livelli di difficoltà (il *Pro* è tosto assai) e la possibilità di salvare la propria posizione per poi riprendere il Campionato quando si desidera. Ci sono poi due modalità di gioco, la Normal e la Arcade, e in quest'ultima se non vi piazzate tra i primi tre verrete automaticamente esclusi dal Campionato. Inoltre, i giri di pista diventano obbligatoriamente tre. Durante la gara, un indicatore dei danni in alto a sinistra indicherà lo stato della vostra vettura, ed è possibile che oltre il 90% di danneggiamento vi salti un rapporto. Se siete testardi e avete il cambio manuale potete tentare di forzare l'ingranaggio e far entrare la quarta (generalmente è quella che si rompe), ma se avete scelto l'automatico c'è semplicemente *no way*. Tutto quello che potete fare è trascinarvi ai box e affidarvi alla cura dei meccanici. Classico, no? È possibile gareggiare nei maggiori circuiti del Mondo, testare la pista e tentare la qualificazione. I piloti in gara sono in tutto ventidue (!) ma è probabile che questi non saranno l'unico impiccio una volta al volante. A parte i banchi di sabbia affiancati a certi tratti della pista, bisogna tener conto delle condizioni atmosferiche: il programma ha il buon senso di informarci sulle probabilità di intemperie durante la corsa, e in caso di pioggia conviene rallentare, anche per gustarsi l'accensione del fanalino di coda della monoposto. Molto ben

A chi interessa l'originalità quando il livello tecnico è così ragguardevole, e il programma così giocabile?

I percorsi su cui gareggiare sono molti. Con tutte quelle piste diffi- [illegible]

http://www.oldgamesitalia.net/

.ENGE

realizzato è poi il testacoda dell'auto quando ci si schianta da qualche parte o si arriva a tavoletta sui banchi di sabbia, un bel frullato di cervello e sicuramente una scorta estiva di punti-danno. Un paio di magagne però a questo giochino bisogna trovargliele, non si può mica scampare così al tremendo K-test.

E sia, tanto per cominciare la mancanza di una mappa del circuito su schermo si fa sentire, perché o memorizzate ogni singola curva o non saprete mai dove siete. Poi, non me ne voglia il musicista Nicola (non so scrivere il cognome, chiedo molta venia), ma a parte i giri di basso le musiche sono parecchio flaccide e in qualche modo già sentite. Anche gli effetti sonori (a cura di Raffaele Valensise) non esaltano più di tanto, a parte i rombi simultanei dei motori quando tutte le macchine sono sulla linea di partenza. Ma su, non abbattiamoci, è una goccia nel mare. *F1 Challenge* è uno sfolgorante labaro dell'impegno nazionale, forse un po' serotino, ma questo non è un appunto serio...Può sembrare un inutile truismo, ma siamo convinti che *F1 Challenge* farà puntare molte pupille sulla nostra ridente penisola, imponendosi come prodromo di incipiente e convinta ratifica della presenza di talenti nostrani. Dite la verità, non ci avete capito niente!

Tiziano Toniutti

BODY BLOWS · SUPERFROG · TEAM17 · TEAM · HOLOLINE · PROJECT X · 1 · 2 · Golden Games · ASSASSIN · 17 · OILS · ALIEN BREED · F1 CHALLENGE · Madroad · HDM HOLODREAM

Signori e signori: la pubblicità è l'anima del commercio. Mai commento è stato più appropriato.

TANTO PER GRADIRE

Dopo un colpaccio del genere due domandine crudeli ed istigatorie a Fabrizio Farenga, main coder di F1 Challenge, mi paiono davvero il minimo. Il problema è che il tizio è un maledetto programmatore e quindi il compito è quantomai ingrato. Croce e delizia del giornalismo...

K - Allora Fabrizio, dopo i preistorici *Specventure* e *Pippo*, due giochi italiani pubblicati dalla Mastertronic/Virgin inglese anni addietro, il team Holodream riesce a far uscire un proprio gioco sotto la rinomata etichetta Team 17. Un colpaccio del genere è solo frutto di fortuna, vero?

Farenga - Ovviamente è il risultato di un duro lavoro di equipe che ha coinvolto me e tutto il resto del gruppo per circa 10 mesi, grazie al quale abbiamo realizzato un prodotto professionale e a livello europeo.

K - Mi pareva. Pensi che la "svolta" decisiva per il software italiano sia più vicina una volta agganciati i ponti a questo livello? Ritieni possibile che gli sviluppatori italiani inizino a lavorare sul serio con le grandi case estere?

Farenga - Vorrei evitare che gli sviluppatori italiani si montino facilmente la testa visto che scrivere software (che espressione colta, NdR) per case estere è un lavoro che va svolto al meglio delle possibilità, dato che lo standard qualitativo è ormai mediamente alto, e ciò significa minimo otto ore al giorno curvi sulla tastiera.

K - Un bel bagnetto in una vasca di umiltà mai, vero?

Farenga - (tace)

K - Orcaboia. Un'ultima domanda: Fabrizio, pensi che tu ed il tuo team rimorchierete molto grazie a questo gioco?

Farenga - Sì, indubbiamente, l'abbiamo programmato apposta. K - Può andare, chiudiamo qui. La Holodream ha sede a Roma, ed ha un ultimo importante messaggio da comunicare alle aspiranti star della programmazione: "Rosicate".

Genere Arcade automobilistico
Casa Team 17
Sviluppatore Holodream Studio

- Tecnicamente ottimo
- Giocabile e longevo
- Maniacale attenzione al dettaglio
- Possibilità di salvare il Campionato

- Musiche ed effetti un po' deprimenti
- Discretamente difficile

Versione Amiga

Tecnicamente è un ottimo lavoro: 22 auto in gara contemporaneamente, buone routine per la pista, saggia scelta ed impiego dei colori. La velocità generale è molto alta ma non c'è mai l'effetto "fermo" di *Lotus III*, e neanche quello psichedelico di *Warm up*. Gli sprite sono rifiniti con gusto e c'è una buona varietà di oggetti.

K VOTO

900 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G · QI · A · FK

Chiariamo subito una cosa: nei credits del gioco c'è il mio nome tra i ringraziamenti, ma questo NON ha influito minimamente nell'attribuire il voto a questo *F1 Challenge*, è solo che il Farenga è un buon amico che riesce a programmare bei giochi. Come budget game *F1 Challenge* è praticamente perfetto, le uniche stecche le ha prese il musicista con dei brani un po' mosci. Altri peccatucci sono la mancanza di una mappa del circuito su schermo per avere un'idea della posizione che si occupa e gli effetti sonori troppo standard e poco galvanizzanti. Il grande pregio di *F1C* è la giocabilità perfetta e semplice e la meticolosa attenzione ai dettagli, come ad esempio la non infallibilità degli altri piloti. Secondo noi, *F1 Challenge* è in linea con la qualità richiesta dal marchio Team 17 e vale abbondantemente quello che costa.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto · ore · giorni · settimane · mesi · anni

5 · 4 · 3 · 2 · 1 · 0

F1 world

nota bene NB

Per quanto riguarda l'impostazione di gioco, *F1 Challenge* è quanto di più classico possiate immaginarvi. Il gioco è un arcade puro e richiama alla mente i titoli dello stesso tipo apparsi in sala giochi un po' di tempo fa. Sull'Amiga i giochi che più gli si avvicinano sono *Continental Circus* e *Grid Start*, entrambi irreperibili da tempo. Alternative sono rappresentate dal *Nigel Mansell* della Gremlin (invero men che mediocre) e dall'ormai polveroso *Super Monaco GP*, ma più di ogni altro dall'imminente *Prime Mover* (o *Turbo Terminator*, o come diavolo si chiamerà) di casa Psygnosis: un arcade motociclistico di buona qualità, da quanto visto sinora, e con un'azione di gioco molto, molto simile a *F1 Challenge*, ma di categoria full price.

NIGHT TRAP

8:32 ACC
HALL 1
Possible 41
Captured 1

Una villa misteriosa, persone scomparse, loschi figuri vestiti di nero che girano per casa e un gruppo di teen-ager vitaminizzate sono elementi perfetti per la trama di un buon film dell'orrore... E se lo fossero per un gioco?

La Sony Imagesoft ci aveva provato con *Sewer Shark*, un prodotto che, a mio avviso, lasciava un po' a desiderare in quanto a giocabilità. Ora la Digital Pictures ci riprova con *Night Trap*: l'intenzione è quella di utilizzare le enormi capacità di immagazzinamento dati (o più semplicemente di "storage", per usare un termine inglese molto in voga) dei CD-ROM, per creare un gioco con una colonna sonora da film e con animazioni in full motion video; praticamente un film interattivo in cui il giocatore si trovi a scrivere parte della trama.

Night Trap tenta realmente di creare qualcosa di nuovo, un concept abbastanza originale che si basa sulla sceneggiatura cinematografica di un vero e proprio thriller

Un'operazione del genere presuppone un lavoro non inferiore a quello necessario per produrre un lungometraggio televisivo o un film a basso budget (basso per i canoni del mondo cinematografico, ma non certo per quelli del divertimento interattivo), lavoro che costa e che dev'essere in qualche modo ammortizzato sul prezzo di vendita al consumatore finale. Il punto è: il consumatore finale è disposto a "investire" il suo denaro in questi primi esperimenti su sistemi innovativi di creare videogiochi? Certo che il lavoro di cui sopra dev'essere ben realizzato, dato che, alla fin fine, non c'è full motion video o sonoro che tengano, quando un gioco non è divertente. Perché è comunque di un gioco che stiamo parlando, non di un telefilm dell'A-Team.

Il vostro compito in *Night Trap* è quello di scoprire cosa sta succedendo in casa Martin, dove sono già scomparse cinque persone senza lasciare tracce. La S.C.A.T. (Sega Control Attack Team), il servizio segreto di vigilanza a cui fate parte, deve, attraverso dei monitor disposti in tutte le stanze della casa, controllare l'eventuale presenza di rapitori e proteggere le ragazze, giunte dai Martin per il fine settimana.

In termini pratici il gioco si limita a questo: dovrete fare "zapping" tra le varie telecamere e catturare i rapitori grazie alle trappole disposte per casa: la cosa si complica dato che le trappole hanno un particolare codice d'accesso colorato che cambia periodicamente in maniera del tutto random, quindi dovrete andare per tentativi fino a trovare il codice giusto. Niente da dire sulla grafica e sul sonoro: la realizzazione delle riprese è ottima e le scene, se osservate da due o tre metri di distanza dallo schermo, sembrano proprio quelle di un telefilm alla tivù... Ma la giocabilità è decisamente scarsa, dato che ci si limita a osservare e a premere come pazzi i pulsanti del joypad per scoprire i codici e intrappolare i rapitori. Non si entra mai in scena, non c'è

7:25 BLUE
HALL 1
Possible 32
Captured 1

3:18 BLUE
DRIVEWAY
Possible 13
Captured 0

http://www.oldgamesitalia.net/

AP

MANUALE DEL PERFETTO AGENTE S.C.A.T.

La croce direzionale del joypad serve per muovere il cursore nel menu delle telecamere e scegliere la visuale (basta premere il pulsante "A").
Dovrete assicurarvi che il colore del codice d'accesso sia quello effettivamente operativo: all'inizio tutte le stanze hanno un codice blu. Se il blu non funziona dovrete premere il pulsante C per cambiarlo finché non verrà accettato l'accesso alla trappola . Fatto questo basta aspettare di aver inquadrato uno o più rapitori e premere il pulsante B per far scattare la trappola e catturarli.

Genere Film Interattivo
Casa Digital Pictures
Sviluppatore Interno

- Ottima grafica (animazioni in full motion video)
- Buona colonna sonora con dialoghi digitalizzati
- Controlli semplici e immediati

- Scarsa interattività del giocatore
- Una certa monotonia rischia di rendere l'azione di gioco noiosa dopo non molto tempo

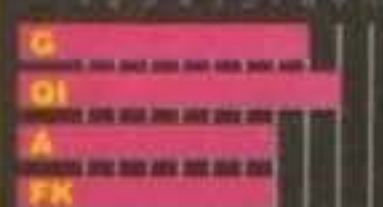
Versione Mega-CD

CD-ROM

Il gioco risiede su ben due (dico 2) Compact Disc... Evidentemente la mole di dati grafico/sonori era tale da non permettere una compattazione sufficiente su un solo CD-ROM. Certo che ne devono tenere, di memoria, le animazioni in full motion video, e tutto il gioco è basato proprio su queste riprese. Purtroppo il riquadro dello schermo in cui vengono visualizzate è un po' troppo piccolo per gridare al miracolo, e, se vogliamo essere pignoli, la definizione del Mega CD (cosa riscontrata anche con *Sewer Shark*) non è eccezionale.

K VOTO

800 Mega CD

G
QI
A
FK

Per il costo di un gioco come questo i produttori hanno una scusa, perché mettere in piedi un vero e proprio set per realizzare un prodotto è sicuramente un'operazione costosa, come abbiamo già detto. Se il gioco risulta un successone e le intenzioni dei programmatori, di mettere il giocatore nella posizione di protagonista all'interno di un'esperienza cinematografica interattiva, vengono realizzate in pieno, penso proprio che il consumatore finale non abbia problemi a spendere un po' di più... In caso contrario ci riserviamo un periodo di attesa: chissà che il futuro non porti qualcosa di migliore. L'acquisto è consigliato assolutamente soltanto agli Otaku che non riescono a fare a meno di ogni novità.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuti ore giorni settimane mesi anni

5 4 3 2 1 0

Ogni tanto vi apparirà il vostro superiore che vi comunicherà come stanno procedendo le operazioni all'interno della casa: potrà darvi utili consigli... Ma solo se capite bene l'inglese, altrimenti abbonatevi a un corso per corrispondenza.

In fondo a sinistra: i rapitori hanno catturato un vostro agente: brutto colpo per la S.C.A.T., e potrebbe rappresentare la fine della vostra missione.

Le sequenze animate sono ben realizzate ma le limitazioni del Mega CD si fanno sentire: da una certa distanza il video sembra quello della TV ma a "distanza di gioco" si nota chiaramente una certa sgranatura dell'immagine.

A sinistra: ecco una delle ragazze che ha avuto la malaugurata idea di andare a passare un weekend in casa Martin. Sotto l'immagine potete vedere le icone di tutte le stanze selezionabili con la croce direzionale e il pulsante "A".

Sotto: Mamma Martin sta tastando il braccio a una delle ospiti... Ucci ucci, sento odor di cristianucci, sembra dire. E se i *rapimenti* fossero a scopo di antropofagia? Brrr...

3:03 BLUE
DRIVEWAY
Possible 12
Captured 0

mai un confronto... È il massimo del voyeurismo. Tuttavia è sicuramente un esperimento meglio riuscito di *Sewer Shark* e mi sembra il primo passo nella giusta direzione per sfruttare le possibilità offerte da un supporto come il CD. Non ha senso convertire giochi come *Wolfchild* o *Final Fight* e farli pagare più di una cart, dato che, per quanto riguarda i giochi "tradizionali", il costo di produzione è assolutamente minore... Non ha senso mettere insieme un po' di grafica digitalizzata e qualche animazione in full motion video per produrre uno sparatutto costosissimo... Almeno *Night Trap* tenta realmente di creare qualcosa di nuovo, un concept abbastanza originale che si basa sulla sceneggiatura cinematografica di un vero e proprio thriller.

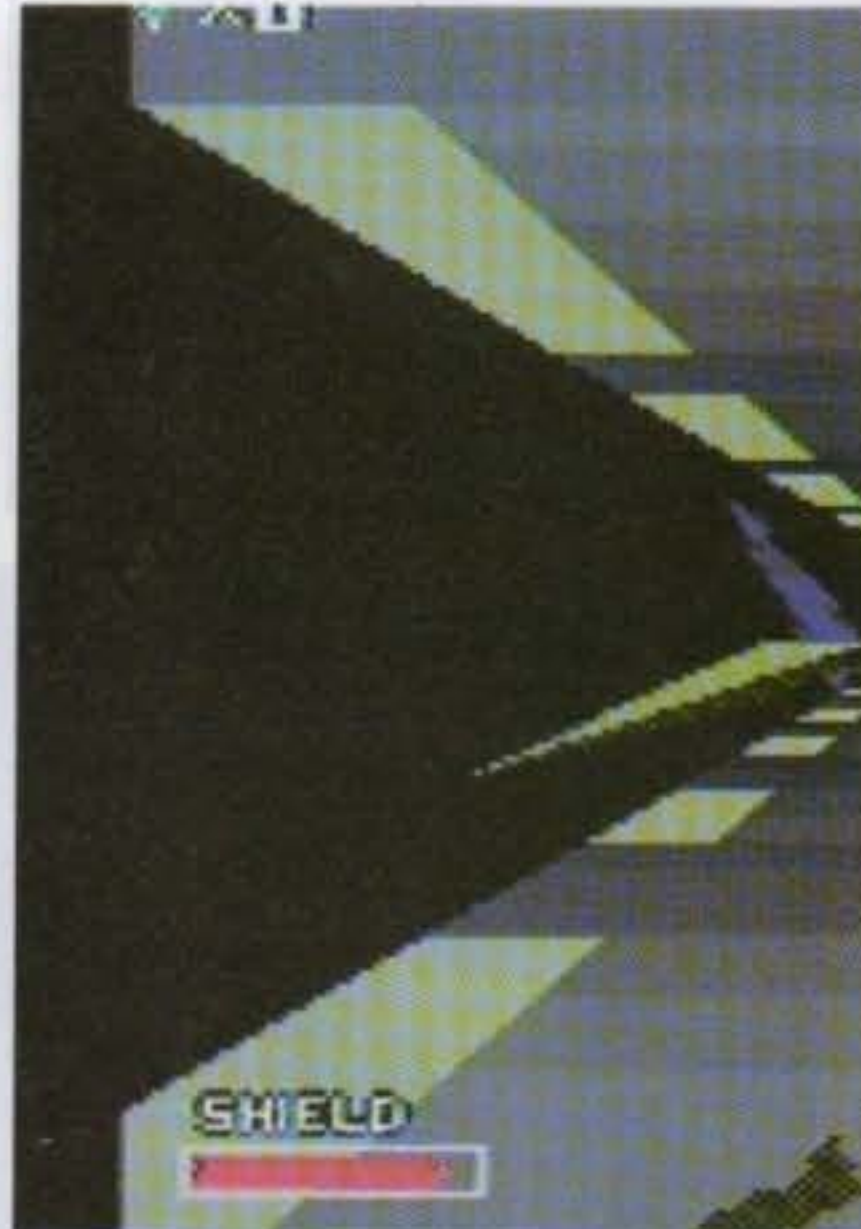
Se la Digital Pictures continuerà su questa strada, con un occhio d'attenzione in più alla giocabilità, al divertimento e all'interattività del giocatore, ci dobbiamo aspettare davvero qualcosa di buono, in futuro.

Yuri Abietti

4:01 BLUE
KITCHEN
Possible 18
Captured 0

STARWI

Le sezioni nello spazio sfruttano una prospettiva in prima persona davvero azzeccata per la sua realizzazione.

Il primo guardiano di fine livello è un'enorme astronave che cade in pezzi sotto le nostre bordate al laser.

La Nintendo è un po' come la Gialappa's band, nel senso che non sbaglia mai un programma. Dalla saga di *Mario* alle avventure di Link nella (finora) trilogia di *Zelda*, i giapponesi della "Lavoroduro" hanno sempre mirato con perizia e centrato i portafogli degli amanti dei giochi, con delle impeccabili stoccate dallo stile invidiabile.

Dopo questa introduzione altisonante e poco consona al solito sgangherato idioma in uso su queste pagine, potreste legittimamente attendervi l'ennesima recensione da mille e una notte per il nuovo gioco targato Nintendo. Avreste anche la possibilità di appellarvi alla presenza in questa cartuccia dell'SFX chip che ha fatto sperticare e pontificare la stampa specializzata di tutto il globo, per non menzionare l'originalità dell'impiego di un tipo di grafica assolutamente inedita sul Super Nintendo, quei poligoni pieni artefici della fortuna di sviluppatori come la Vektor Grafix, la Did e la Argonaut.

Beh, il trucco di *Starwing* sta tutto nell'ultimo nome riportato, Argonaut, società facente capo al pluriosannato Jez San, creatore insieme al suo team di pagine indimenticabili della storia del software ludico (i due episodi di *Starglider*, *Birds of Prey*, *Atac* e *Afterburner* per i 16 bit, quest'ultimo indimenticabile solo perché rivelatosi un ammasso di fetenzie dal veemente tanfo), ma dato che abbiamo voglia di fare i bravi ed evitare la trasformazione di questo articolo in una serie di luoghi comuni, sfatiamo subito il mito e diciamo che *Starwing* non è quel "botto clamoroso" che tutti stavano aspettando ma neanche, per nessuna ragione, un cattivo gioco: semplicemente, *Starwing* è quasi più un collaudo, un esperimento con intorno ricamato un gioco o, se preferite, un approccio alle grandi possibilità del SFX condito da un buon make-up. *Starwing* è reso unico dai solidi pieni impiegati per la grafica, un tipo di rappresentazione di ambienti improponibile per il povero processore del Super Nintendo, clockato a poco più di 3 MHz. In questo senso il SFX è una manna dal cielo perché consente la gestione di questa e più tecniche grafiche, oltre a una maggiore velocità di elaborazione, finora collocate quasi esclusivamente oltre la soglia dei 32 bit.

Starwing è reso unico dai solidi pieni impiegati per la grafica, un tipo di rappresentazione di ambienti improponibile per il povero processore del Super Nintendo

Per essere chiari, Jez San, progettista tra l'altro dell'architettura dell'SFX, ha implementato in *Starwing* delle preziose tecniche di *texture mapping* che faranno faticare non poco le vostre ghiandole salivari, oltre ad aver dato luce ad un ambiente 3D assolutamente fluido e credibile, migliore di molte cose viste su computer e dagli effetti forse più ammalianti di quelli ammirati in *Damocles* o nello stesso *Starglider 2*. Ma per dirla veramente tutta, Jez si è probabilmente dimenticato il gioco da qualche parte, o forse l'ha perso nella kermesse di effetti speciali contenuti in *Starwing*.

È da tempo ormai che il mercato è inflazionato dagli sparatutto, almeno da quando esistono i videogiochi da casa: *Starwing* è uno sparatutto, e rientra nel filone degli shoot'em up progressivi inaugurato dalla Konami col suo *Nemesis*. "Progressivo" significa che gli armamenti in dotazione al giocatore possono essere ampliati e migliorati tramite i classici power up sparsi per i livelli, e questa possibilità di "progressione" è ormai standard in tutti gli sparaspara: bene, *Starwing* è un passo indietro. Perché? Momento prego, prima la descrizione del gioco.

Ai comandi della vostra astronave, coadiuvati da tre colleghi piloti dai nomi e musi tenerosi

http://www.oldgamesitalia.net/

NG

(*Starwing* infatti vi fa impersonare una volpe spaziale, da qui il nome originale del gioco, *Starfox*), dovete attraversare diversi settori divisi in tre livelli di difficoltà. Si alterneranno sezioni con visione dall'esterno del caccia ad altre viste dal cockpit, livelli sui pianeti e stage in uno spazio pieno di asteroidi. Tocco di classe, non siete da soli: tre piloti alleati vi assistono nella missione, ma la loro presenza è più che altro una scusa per farvi faticare di più, in quanto è assai difficile che essi vi diano una mano quando serve. Il caccia può effettuare ogni tipo di manovra (compresa una rotazione di 720 gradi sul suo asse per evitare i colpi nemici), tranne l'inversione di marcia, e soprattutto può sparare. Nei livelli con gli asteroidi c'è maggiore libertà di movimento rispetto a quelli terrestri, dato che questi ultimi sono una specie di corsa ad ostacoli con la possibilità di far fuoco contro i nemici. Bisogna insomma seguire un percorso prestabilito, molto meno eccitante di uno sparatutto canonico una volta imparata la strada.

Gli alieni da affrontare sono animati in maniera molto fluida ma non sono particolarmente originali: ragni giganti, ciclopi carpentieri che trasportano parti dello scenario, i classici caccia avversari. Il vero capolavoro sono i guardiani di fine livello, decisamente spettacolari e soddisfacenti da blastare. *Starwing* è comunque una faticaccia, almeno col limitatissimo arsenale a disposizione: sono previsti qualcosa come due (!) power up, di cui uno potenzia a doppio il singolo laser di base, e uno shield truccato da "modulo stealth", che dura per un colpo solo. A disposizione c'è poi un certo numero di smart bomb dai soliti effetti igienici, nel senso che ripuliscono bene bene lo schermo da ogni vestigia di veicolo alieno. Stop. Non per infierire, ma è tutto qui. Una volta presa confidenza con gli ottimi comandi e aver visto un paio di mostri di fine livello, andrete avanti solo per vedere quante altre meraviglie grafiche sono state inserite e non sicuramente per la spoglia azione di gioco di *Starwing*, ibrido tra sparatutto e banalità.

Per quanto mi riguarda penso che *Starwing* sia stato sviluppato come demo del Super FX chip, e anche i personaggi sembrano infilati lì tanto per fare peso e dare una parvenza d'identità al tutto. Ma è abbastanza divertente anche così, sebbene *Starwing* non valga davvero il suo prezzo (alto, per via del processore speciale). Sono contento del fatto che il SFX migliori il rendimento tecnico del Super Nintendo, ma sono almeno altrettanto sicuro che una buon gioco non si veda dai coprocessori.

Tiziano Toniutti

Gli alieni che vanno in pezzi sono molto spettacolari. Un po' più di cura per gli effetti delle nostre armi avrebbe, però, contribuito a rendere migliore l'aspetto visivo di Starwing.

Notevole l'accostamento poligoni-bitmap usato per le nuvole.

Ogni volta che distruggiamo un mostro particolarmente ostico veniamo ricompensati da una bella esplosione.

Genere Sparatutto
Casa Nintendo
Sviluppatore Jez San

- Grafica molto fluida e ricca di effetti speciali.
- Giocabile.
- Buon bilanciamento del livello di difficoltà.

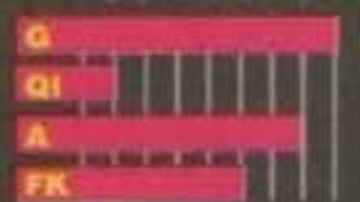
- Azione di gioco piatta e alla lunga ripetitiva.
- Quasi totale mancanza dell'elemento "progressione".
- Troppo caro.

Versione SNES

Che dire di un gioco che per funzionare scavalca il tradizionale hardware del Super Nes? Come faccio a capire se *Starwing* sfrutta efficacemente le possibilità del SFX? Bah, sicuramente quello che si vede in questa cartuccia non è alla portata di un SNES comune, se non altro per l'elevata velocità dei poligoni, la presenza di questi e delle esplosioni in bitmap contemporaneamente e gli scherzetti di fine livello in texture mapping animato, una specie di mode 7 tridimensionale. Secondo noi ci vorrà tempo per impiegare adeguatamente il SFX, e ciò si vede proprio dalle ottime cose realizzate in questo primo tentativo.

K VOTO

836 SNES

G
QI
A
FK

Dall'uscita di *Super Mario World*, *Zelda III* e *Castlevania IV* è passato un bel po', ed era ora che la Nintendo sperimentasse qualcosa di diverso. Purtroppo oltre ai poligoni pieni e al SFX in Starwing c'è davvero poco di nuovo, in quanto il gioco si riduce a un banale sparatutto con due power up e un sacco di esaltanti sequenze in 3D. Se pensate che il paio di brividi offerti dall'essere attaccati da una enorme flotta poligonale e dall'ammirare qualche effetto di texture mapping valga la spesa, tirate pure fuori i soldi. Per quanto ci riguarda pensiamo che Starwing sia senza dubbio ben realizzato e magari anche divertente per via dell'azione "in team"...aggiungiamoci anche il pregio di una generale fragranza nell'impostazione e otteniamo un gioco in grado di intrattenere chi ama più l'effetto della ciccia vera e propria, ma nessuno ci toglie dalla testa che Starwing sia un gioco poco ispirato, quasi un approccio al SFX.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuti · ore · giorni · settimane · mesi · anni

STARDOG CHAMPION

Plagio! La Nintendo ha copiato i Mother Love Bone, che vedevano cani spaziali ovunque già sei anni fa! Anyway, *Starfox* (o *Starwing*, è lo stesso, il nome cambia per problemi di copyright - chi ricorda un vecchissimo *Star Fox* per C64?) non ha bisogno di riferimenti, è una bella allucinazione già di per sé. Lo spettacolo grafico offerto dal gioco è talmente unico da essere inaccostabile a qualsiasi altra cosa vista su SNES. Questo perché la fusione di vettori (astronavi, paesaggi) e bitmap (esplosioni e particolari) funziona benissimo, senza alcuna sbavatura, e a volte il mix tra sfondi coloratissimi e poligoni ombreggiati fa davvero cadere le palle degli occhi. Ancora più impressionanti sono i molteplici cambi di inquadratura, le zoomate e le sezioni nel tunnel, queste ultime sulla scia di quanto visto tempo fa nel *Powerdrome* di Micheal Powell.

http://www.oldgamesitalia.net/

CINEMANIA

Genere Archivio multimediale
Casa Microsoft
Sviluppatore Interno

- Enorme mole di dati
- Perfetto per i cinefili
- Buona qualità delle immagini

- Necessaria una buona scheda grafica

Versione PC

Le ineffabili meraviglie del CD ROM risplendono in questo nuovo prodotto Microsoft. I dialoghi digitalizzati sono una gioia per le orecchie del videoascoltatore, e le immagini tratte dai vari film sono uno spettacolo. Il sistema che abbiamo usato per la prova è un 486 a 66 Mhz, con un CD ROM da 150K/secondo. Indispensabile una scheda sonora, meglio se Soundblaster. Necessaria un'ottima scheda grafica con almeno 1 Mb di RAM. Per quel che riguarda l'hard disk, invece, non ci sono problemi, basta avere un paio di Mega liberi: meraviglie della tecnologia CD...

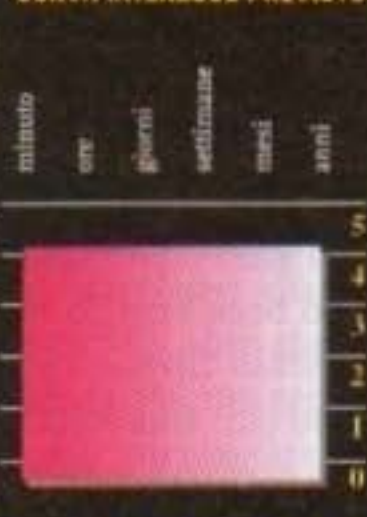
K VOTO

900 PC

G
QI
A
FK

Cinemania è un gran bel programma. Le immagini sono nitide e pulite (anche se per la maggior parte in bianco e nero), e anche il sonoro è ineccepibile: limpido per i film più recenti, lievemente disturbato da qualche fruscio per le pellicole da cinetr.s, quanto basta per trasmettere quella affascinante sensazione di antico. Di informazioni e dati vari ce ne sono a bizzeffe, il che ne rende possibile un impiego anche a livello professionale. La possibilità di fare ricerche è preziosa quanto rapida, e la cinematografia italiana non è ignorata, come spesso purtroppo accade nei programmi non made in Italy. Indispensabile una buona conoscenza della lingua inglese.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto ore giorni settimane mesi anni

"Dustin Hoffman, Al Pacino, la Dunaway..." cantava un ispirato Lucio Battisti in una sua canzone degli ultimi anni '70 - Al cinema. Si tratta solo di uno dei tanti tributi resi ai miti del grande schermo, che con le sue immagini e suggestioni da più di un secolo affascina il nostro pianeta.

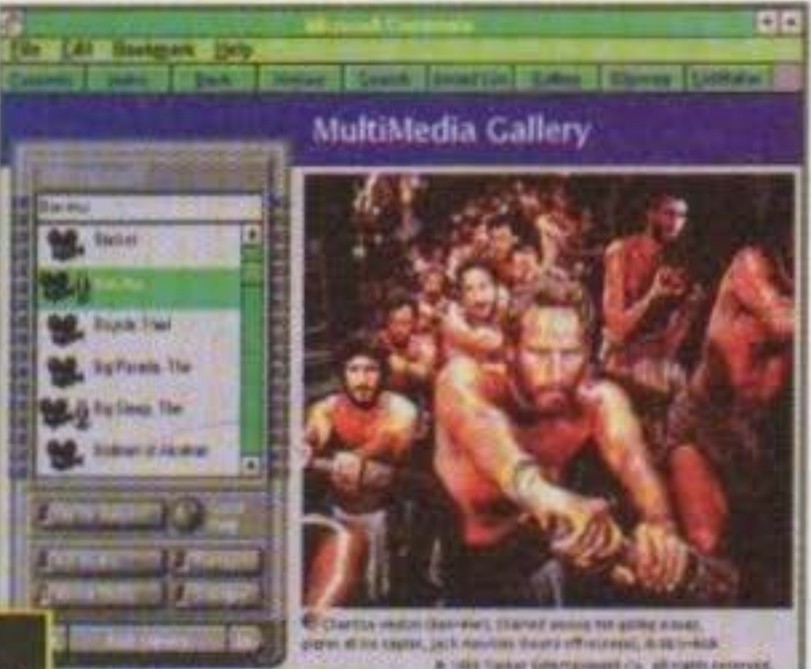
Il cinema è in crisi. Non è una novità, lo si sente dire da anni, e nelle grandi città molte sale hanno chiuso i battenti negli ultimi lustri. Dicono che la tomba del cinema sia la televisione, e forse è anche vero. Ma volete mettere il gusto di vedere un film in una sala buia, su uno schermo la cui superficie è pari al doppio di quella di tutta casa vostra, con effetti Dolby Surround che vi fanno sussultare sulla poltrona a ogni tuono di una notte tempestosa e un pacchetto di pop corn da sgranocchiare in mano... Per tutti quelli che trovino questa sensazione ancora ineguagliabile da parte del freddo "instrumentum catodicum", per tutti quelli che si definiscono cinefili convinti, *Cinemania* è un prodotto da avere a tutti i costi! Di cosa si tratta? Beh, tanto per cominciare non è un gioco. Potremmo definirlo un database cinematografico, ma la definizione gli va stretta. Volendo tirar fuori paroloni tanto di moda di questi tempi, potremmo dire che *Cinemania* è uno schedario interattivo cinematografico. Nell'enorme mole di dati contenuti sul CD ROM non troviamo infatti solamente un freddo elenco di dati riguardanti film e attori di tutto il mondo, ma anche immagini tratte dai film più importanti, foto dei più blasonati attori e addirittura alcuni dialoghi tratti dai titoli più famosi. Sarà possibile così sentire la voce di Clark Gable e Vivian Leigh, splendidi protagonisti di Via col vento, ma anche la voce fredda e metallica del computer Hal 9000, signore e padrone della più famosa odissea nello spazio di tutti i tempi.

Ecco la scheda personale di John Wayne, nella quale troverete diverse pagine di testo sull'attività cinematografica del mito Hollywoodiano.

Quello audio-visivo è senza ombra di dubbio l'aspetto più caratteristico e pittoresco del programma, ma non si tratta dell'unica caratteristica notevole di *Cinemania*. Il valore di questo software della Microsoft risiede soprattutto nella enorme quantità di dati immagazzinati, riguardanti più di 19000 titoli tra recenti e passati, ma tutti ugualmente di primissimo interesse. Per ciascun titolo abbiamo il giudizio di un critico (con voto in "stelline" come nella migliore tradizione cinematografica) un breve riassunto della trama e un elenco di tutti premi ottenuti dalla pellicola.

Come in ogni database che si rispetti è possibile effettuare ricerche di ogni genere e tipo in tutti i campi, semplicemente scrivendo il nome di ciò che stiamo cercando nello spazio apposito e premendo "invio". Ci comparirà una finestra con tutte le schede che contengono (in qualsiasi campo) il nome per il quale abbiamo effettuato la ricerca.

Il programma è sicuramente molto interessante, in primo luogo per chi del cinema ha fatto il suo lavoro, rappresentando una guida tra le più complete in circolazione, e sicuramente la più completa che sia mai stata realizzata per un computer, nonché la più facile da usare. In secondo luogo *Cinemania* verrà apprezzato dai cinefili e dagli appassionati di cinema, che si entusiasmeranno nel vedere le immagini dei più famosi lungometraggi della storia e sentendo le voci originali degli attori preferiti.

Un Charlton Heston d'annata impegnato a remare su una nave

L'indimenticata Marilyn fa la sua discreta apparizione in Cinemania. In questo caso si tratta dell'archivio "fotografico" del personaggi.

Diego Antonelli

http://www.oldgamesitalia.net/

BBK

LA BBS DI KAPPA

Nasce BBK, la BBS di K, seguita direttamente dalla redazione e supportata dalle più importanti software house.
Come, quando e soprattutto perché abbonarsi.

Chiunque possegga un modem sa che si tratta di una vera e propria malattia: è un modo per conoscere altre persone, per scambiare dati e notizie, per accedere a servizi utili. BBK vuole essere tutto questo e molto di più.

È una banca dati nella quale potrete trovare consigli e informazioni, contattando direttamente i redattori e i collaboratori di K e Game Power oppure altri utenti della BBS.
Potrete trovare i demo giocabili e non dei titoli più recenti provenienti direttamente dalle maggiori software house, i trucchi e le soluzioni dei giochi, immagini, moduli musicali e file MIDI, software di pubblico dominio ludico e non per Amiga, MS-DOS e Macintosh. Potrete lasciare inserzioni nell'area mercatino, darci consigli per migliorare la nostra e vostra rivista, contattare persone che condividono i vostri stessi interessi nelle aree relative a fumetti e giochi di ruolo o addirittura conversare direttamente con loro grazie al "multichat" che consente il dialogo diretto tra più utenti.
Consigli ed aiuti anche per i programmatori, i grafici ed i musicisti, ai quali è dedicata un'area apposita, e che potrebbero utilizzare BBK come trampolino di lancio per farsi conoscere nel mondo dei videogiochi.

La BBS è in italiano, con comandi intuitivi e immediati e aiuto in linea facilmente accessibile. L'abbonamento annuale, che da diritto ad 60 minuti di collegamento al giorno, il download gratuito dei file contenuti nella BBS e l'accesso alle aree dedicate agli abbonati, è di 50.000 lire annue.
Se siete interessati ritagliate o fotocopiate il tagliando presente in fondo alla pagina, compilatelo, allegate assegno bancario o vaglia postale di 50.000 intestato a Studio Vit snc e spedite il tutto in busta chiusa a: BBK Studio Vit, via Aosta 2, 20155 Milano.

Intendo sottoscrivere l'abbonamento annuale di lire 50.000 a BBK.

Allego al presente tagliando ❑ *Assegno Bancario* ❑ *Vaglia Postale*

nome .... *cognome* ....

indirizzo ....

.... *tel.* ....

cap .... *città* ....

ABBONATI VS. NON ABBONATI

Fino al 1° settembre l'accesso a BBK sarà gratuito per tutti. Dal 1° settembre in poi solo gli abbonati avranno accesso a tutte le aree con download illimitati per i 60 minuti di collegamento giornalieri.
I non abbonati potranno accedere a tutte le aree di BBK con la sola possibilità di visualizzare l'elenco dei file disponibili e lasciare messaggi al sysop e al cosysop.
Gli abbonati avranno un incentivo all'upload rappresentato da tempo aggiuntivo a loro disposizione, ovviamente in quantità proporzionale al materiale uploadato.
Troverete maggiori informazioni nell'articolo che apparirà sul numero di settembre di K

I NUMERI DI BBK

I più fanatici saranno curiosi di conoscere i dettagli della BBS. Eccoli accontentati. BBK gira su:
Amiga 3000 Tower
con 10 Mb di RAM
Seriale quadrupla xxxxx
Memoria di massa:
1 HD Quantum 100 Mb +
+1 HD Micropolis 1,2 Gb
Modem: 5 USRobotics 16800 baud dual standard, quattro dei quali collegati ad una linea a ricerca automatica (02/58105803) ed uno su linea privata per uso interno.
Software di gestione:
Amiexpress 2.0

http://www.oldgamesitalia.net/

BENVENUTI NEL MARKET VIRTUALE

BERO – CORRISPONDENZA DIVERTIMENTO ELETTRONICO

VENDITA PER CORRISPONDENZA

RICHIEDI IL CATALOGO CON TUTTI I MIGLIORI GIOCHI PER

AMIGA — IBM COMPATIBILI — Macintosh

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI GLI ARTICOLI DA NOI COMMERCIALIZZATI

AVVENTURE A PROVA DI JOYSTICK!

TITOLO	TRA	AMI	IBM	MAC
ALCATRAZ		59,9	79,9	
ARDYA		49,9		
ARABIAN NIGHT		TEL		
ASSASSIN		49,9		
BODY BLOWS		69,9		
CATTIVIK		49,9		
CHUCK ROCK 2		59,9		
CONTRAPTIONS		49,9	49,9	
CREEPERS		79,9		
DYNA BLASTER		69,9	79,9	
ENTITY		TEL	TEL	
GOBLINS 2 (IL PRINCIPE BUFFONE)	SI	69,9	79,9	
HUMAN RACE		TEL	TEL	
ISLAND OF DR. BRAIN			109,9	
LEMMINGS 2		69,9	89,9	
LIONHEART		59,9		
NATHAN NEVER (THE ARCADE GAME)		59,9		
PANGO		49,9		
PREMIERE		59,9		
PUTT PUTT		49,9	89,9	
STREET FIGHTER 2		59,9	TEL	
TEGEL'S MERCENARIES			109,9	
THE BARD'S TALE 3		79,9	99,9	
THE CHAOS ENGINE		59,9		
UGH!		49,9	59,9	
ZOOL		49,9	79,9	

CINEMA!

TITOLO	TRA	AMI	IBM	MAC
LA BELLA E LA BESTIA			89,9	
HOME ALONE 2 (MAMMA HO PERSO L'AEREO 2)			89,9	
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS	SI	109,9	109,9	134,4
ROBOCOP 3		59,9	79,9	
STAR TREK			99,9	
THE ADDAMS FAMILY		39,9		
THE TERMINATOR 2029			TEL	

AVVENTURE GRAFICHE!

TITOLO	TRA	AMI	IBM	MAC
ALONE IN THE DARK	SI		109,9	
AMAZON			89,9	
BETRAYAL AT KRONDOR			TEL	
BLACK CRYPT		79,9		
CRUISE FOR A CORPSE	SI	59,9	79,9	
CURSE OF ENCHANTIA		59,9		
DAUGHTER OF SERPENTS	SI		99,9	
DARKLANDS			129,9	
DRAGON'S LAIR 3 - THE CURSE OF MORDREAD		89,9	99,9	
DUNE	SI	69,9	79,9	
DUNE 2			89,9	
ELVIRA 2 - THE JAWS OF CERBERUS	SI	79,9	89,9	
EYE OF THE BEHOLDER 2		69,9	69,9	
EYE OF THE BEHOLDER 3		TEL	109,9	
FLASHBACK		89,9	TEL	
GUY SPY		69,9	79,9	
INCA			109,9	
ISLAND OF DR. BRAIN			109,9	
KEYS OF MARAMON			69,9	
KING'S QUEST 5	SI	99,9	99,9	134,4
KING'S QUEST 6			89,9	
LARRY 5 LEISURE SUIT		89,9	89,9	134,4
LEGEND OF VALOUR			109,9	
LOOM		69,9	69,9	
LORD OF THE RING 2 - THE TWO TOWER			99,9	
LURE OF THE TEMPTRESS	SI	69,9	79,9	
MANIAC MANSION	SI		79,9	
MIGHT & MAGIC 4			89,9	
MONKEY ISLAND 2 - LECHUCK'S REVENGE	SI	109,9	109,9	
POLICE QUEST 3 - THE KINDRED			109,9	
QUEST FOR GLORY 3			99,9	
REX NEBULAR AND THE COSMIC GENDER BENDER			89,9	
RINGWORLD			109,9	
SEARCH FOR THE TITANIC			99,9	
SHADOW OF THE BEAST 3		69,9		
SHADOW OF THE COMET			129,9	
SHERLOCK HOLMES THE LOST FILES			109,9	
SPACE QUEST 4	SI		99,9	
SPACE QUEST 5			89,9	
STAR CONTROL 2			99,9	
TEX: PIOMBO CALDO	SI	69,9	79,9	
THE LEGACY			139,9	
THE LEGEND OF KIRANDIA	SI	89,9	89,9	
THE MAGIC CANDLE 3			99,9	
ULTIMA TRILOGY 2			89,9	
ULTIMA UNDERWORLD			89,9	
ULTIMA UNDERWORLD 2			109,9	
ULTIMA 7			99,9	
ULTIMA 7 - PART 2 - SERPENT ISLE			129,9	
VEIL OF DARKNESS			79,9	
WEEN		79,9	89,9	

TRA=SOFTWARE E MANUALE ITALIANO

SPORT!

TITOLO	TRA	AMI	IBM	MAC
3 D BOXING	SI	69,9	79,9	
3 D SOCCER	SI	69,9		
3 D TENNIS	SI	69,9	79,9	
BATTLE CHESS 4000			99,9	
CALIFORNIA GAMES		39,9		
CAR & DRIVER			89,9	
CHAMPIONSHIP MANAGER 93		TEL	79,9	
ESPANA 92	SI	59,9		
F1 GRAND PRIX	SI	79,9	109,9	
GOAL BY DINO DINI		TEL		
GRAND PRIX UNLIMITED	SI		79,9	
HARDBALL 3			79,9	
LOTUS 3		59,9		
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT			99,9	
MICROPROSE GOLF			89,9	
PREMIER MANAGER			79,9	
ROAD RUSH		59,9		
SENSIBLE SOCCER		69,9	TEL	
SFIDE INVERNALI		79,9	79,9	
THE MANAGER	SI	79,9	79,9	
THEATRE OF WAR			79,9	
WAYNE GRETZKY HOCKEY 3			149,9	
WRESTLE MANIA			49,9	
WWF EUROPEAN RAMPAGE		49,9		

COMPILATION!

TITOLO	TRA	AMI	IBM	MAC
AIR COMMANDER	SI		89,9	
VIRTUAL REALITY VOL. I	SI	69,9		

I LOVE SOFTWARE ORIGINALE

SALVO ERRORI DI STAMPA.

SIMULAZIONE DI VOLO E GUERRA!

TITOLO	TRA	AMI	IBM	MAC
A320 AIRBUS		99,9	99,9	
A LINE IN THE SAND			99,9	
ACES OF THE PACIFIC			99,9	
ACES OF THE PACIFIC (EXPANSION DISK)			59,9	
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES		109,9	129,9	
ARMOUR GEDDON			79,9	
ASHES OF EMPIRE	SI	99,9	99,9	
ATAC			99,9	
AV - 8B HARRIER ASSAULT	SI	89,9	99,9	
B17 FLYING FORTRESS		109,9	99,9	
BIRDS OF PREY		69,9	109,9	
BUZZ ALDRIN'S RACE			89,9	
CAMPAIGN	SI	79,9	89,9	
COMANCHE - MAXIMUM OVERKILL			99,9	
COMANCHE - DATA DISK I			TEL	
CARRIER STRIKE			79,9	
CARRIERS AT WAR			99,9	
CASTLES 2			89,9	
DESERT STRIKE		69,9		
DOG FIGHT			139,9	
EPIC		69,9		
F117A NIGHTHAWK			89,9	
F15 STRIKE EAGLE 3			109,9	
FALCON 3.0			109,9	
FALCON 3.0 (MISSION DISK)			69,9	
GREAT NAVAL BATTLE			99,9	
GREAT NAVAL BATTLE - SUPER SHIP DISK			59,9	
GREAT NAVAL BATTLE - AMERICA DISK			59,9	
GUNSHIP 2000		99,9	89,9	
GUNSHIP 2000 (MISSION DISK)			69,9	
HARRIER JUMP JET			109,9	
MANTIS - XF 5700 EXPERIMENTAL FIGHTER			129,9	
PACIFIC ISLANDS			79,9	
POPULOUS 2		79,9	99,9	
POPULOUS 2 PLUS (POP. 2 + POP. CHALL.)		79,9		
REACH FOR THE SKIES			99,9	
RED BARON		89,9	99,9	134,4
RED BARON (MISSION BUILDER)			79,9	
ROCKETEER			79,9	
SABRE TEAM		59,9		
SHUTTLE			99,9	
SPOILS OF WAR			69,9	
STORMOVIK SOVIET ATTACK			69,9	
STRIKE COMMANDER			89,9	
STUNT ISLAND			129,9	
TASK FORCE 1942			129,9	
TRACON 2		69,9	TEL	
VIKINGS		49,9		
WAR IN THE GULF		TEL	TEL	
WING COMMANDER 2 - VENGEANCE OF THE KILRACHI			99,9	
WING COMMANDER SPECIAL ACCESSORY PACK			59,9	
WING COMMANDER SPECIAL OPERATIONS DISK			59,9	
X - WING			129,9	
XENOBOTS			79,9	

SIMULAZIONE E STRATEGIA!

TITOLO	TRA	AMI	IBM	MAC
A - TRAIN			99,9	134,4
AIR BUCKS		49,9		
BUSHBUCK	SI	89,9	89,9	
CIVILIZATION		89,9	99,9	
CRISIS IN THE KREMLIN			99,9	
EL - FISH			89,9	
EMPIRE DELUXE			129,9	
KGB		79,9	89,9	
MILLENIUM			79,9	
ROME AD 92	SI	69,9	89,9	
SHADOW PRESIDENT			159,9	
SIEGE			89,9	
SIM ANT		89,9	89,9	
SIM EARTH		89,9	89,9	134,4
SPACEWARD HO!			129,9	
STAR LEGIONS			99,9	
STEEL EMPIRE	SI	69,9	89,9	
THE SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	SI		99,9	
TRADERS	SI	49,9	59,9	
V FOR VICTORY 2			109,9	
V FOR VICTORY 3			TEL	

TUTTI I NOMI QUI CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI. TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA.

TOTOTREK II

TOTOTREK 2 è un elaboratore di sistemi Totocalcio che, pur completo, resta semplice da usare. Minimo e massimo segni presenti e/o consecutivi, colonne filtro, variazioni nei segni, correzione errori e formule derivate sono alcune possibilità del programma.

AMIGA LIT. 89.900

EVASIONE ORDINI IN 24 ORE

Si, inviatemi al più presto i prodotti indicati in questo mio ordine:

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N. CIVICO

C.A.P., CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E N. TELEFONICO

FIRMA (se minorenne quella di un genitore)

DESCRIZIONE	COMPUTER	PREZZO

❑ Invio ordinario (1 settimana ca.) .... **GRATIS**
❑ Invio urgente (3/4 giorni ca.) **7.000**
❑ Corriere espresso (24/36 ore ca.) **16.000**

TOTALE LIT.

COMPILATE QUESTO COUPON E SPEDITELO AL NOSTRO INDIRIZZO, AL NOSTRO FAX O COMUNICATE I DATI TELEFONICAMENTE 24H. SU 24H. ANCHE ALLA NOSTRA SEGRETERIA TELEFONICA!

☎ FAX } **075/5000.452**

RICEZIONE ORDINI 24 h. SU 24 h. (segreteria telefonica)

BERO - Via L. Rizzo, 89 - 06128 Perugia

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA

❑ Pagherò al postino in contrassegno ❑ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: BERO di D. Boccolini

❑ Allego ricevuta (in originale) del versamento nel Conto Corrente Postale n. 15528064 intestato a BERO

Addebitate l'importo sulla mia: ❑ CartaSi ❑ VISA ❑ MASTERCARD

DATA NASCITA TITOLARE

TNT Tricks 'n' Tactics

In questo numero troverete la seconda e "ultima" parte della soluzione di Ultima Underworld 2 - Labyrinth of Worlds, curata dall'integerrimo Paolo Paglianti.
Vi ricordiamo che per ogni dubbio, trucco o consiglio, potete parlare direttamente con lui, grazie al nostro sevizio "Hot-Line", tutti i venerdì dalle 18.00 alle 19.00.

DUNE 2
THE BUILDING OF A DINASTY

Il secondo gioco ispirato ai romanzi di Frank Herbert non è una semplice avventura, ma un vero e proprio war game. Fabio De Vincenzi ha scritto questi consigli, che vi permetteranno di raggiungere i vertici dell'Impero Galattico.

LE PRIME MISSIONI

La difficoltà maggiore in Dune II consiste nel bilanciare la produzione di Spezia, difendendo gli Harvester dagli attacchi esterni, e la gestione della guerra contro i vostri spietati avversari. Visto che i vostri nemici partono con la base già costruita, e quindi non hanno problemi difensivi, né per costruire gli edifici, dovrete concentrarvi, almeno all'inizio dello scenario, nella difesa della base e nella raccolta di spezia. In particolare, le prime due missioni risultano davvero semplici, soltanto se non perdete tempo a combattere il nemico e non sperperate i crediti ottenuti: infatti, prima di tutto dovete limitare la produzione di unità militari, perché per mettervi sulla difensiva vi bastano una decina di Quad posizionati in punti chiave, come descritto più avanti; in secondo luogo, non dovete assolutamente costruire edifici inutili, visto che il vostro obiettivo consiste semplicemente nel raggiungere la quota di spezia richiesta.

La Gestione della Base

Una volta posizionate le unità difensive, dedicatevi quindi a espandere la base: il cuore della vostra colonia è il **Costruction Yard**, che deve essere protetto a tutti i costi. Circondatelo quindi con gli altri edifici, visto che, almeno nei primi livelli, i nemici possono colpire solo gli obiettivi esterni. Inoltre evitate, se possibile di costruire gli edifici sulla roccia, costruendo prima la base di cemento. Costruite un paio di Centrali Energetiche, e infine posizionate le **Raffinerie**, cercando di metterle sempre sui lati esterni della base, possibilmente negli angoli, in modo da permettere agli harvester di entrare o uscire più velocemente.

Concentratevi poi sulla costruzione, in ordine di importanza, di depositi, radar e, se possibile, industria leggera e qualche altro "optional". Non prendete neanche in considerazione l'idea di addestrare truppe di fanti, che sono lente, deboli e possono essere schiacciate dai mezzi corazzati del nemico.

La Difesa del vostro territorio

Noterete che gli attacchi del nemico arrivano sempre dalla stessa direzione e sono diretti verso un punto particolare: infatti i giocatori controllati dal computer, anche se molto più potenti, sono fin troppo metodici e ripetitivi. Posizionate i vostri mezzi militari a seisette caselle dal lato che subisce con maggior frequenza gli attacchi, lasciando solo un paio di mezzi leggeri sugli altri lati. Quando arriva un'ondata di nemici (che diventa sempre più potente ad ogni nuovo attacco), posizionate le vostre unità a "V" (con il vertice verso la base e le punte verso il nemico), in modo da accerchiarli e colpirli in più punti contemporaneamente. Evitate poi di seguire i nemici in fuga: all'inizio le unità militari danneggiate non possono essere riparate, perciò non rappresentano più un grosso pericolo.

Se volete raggiungere un alto punteggio, dovrete attaccare il nemico; tuttavia, con le scarse armi che potrete costruire in queste due missioni, il risultato può essere disastroso: il nemico, in tutti gli scenari, esclusi gli ultimi due, ha sempre qualche arma in più, e, visto che parte con la base già preconfezionata dai programmatori, non ha certo problemi difensivi. Ricordatevi che per avere qualche speranza di distruggere la base nemica dovrete attaccare in massa, e che una sconfitta totale dei vostri mezzi militari renderebbe vulnerabile la vostra base.

I Giacimenti di Spezia

Mandate in giro qualche Trike per trovare la Spezia. Indicativamente, vi conviene cercare i **giacimenti di Spezia** dalla parte opposta a quella da cui arrivano i nemici (visto che i veicoli avversari seguono la strada più diretta tra la loro base e la vostra) per minimizzare il rischio di attacchi da parte delle Case Rivali, e vicini a zone rocciose, in modo da poter spostare rapidamente gli Harvester se si avvicina un Verme della sabbia. Naturalmente, è ancora meglio se sono vicini alla base. È inutile lasciare delle unità a difesa degli Harvester, visto che i Vermi della Sab-

http://www.oldgamesitalia.net/

bia non potete eliminarli neanche con i mezzi più potenti, e i mezzi degli avversari, semmai si dovessero far vedere, generalmente non attaccano i raccoglitori di Spezia.

Man mano che espandete la vostra base, cercate di costruirla lasciando "strisce" libere tra un edificio e l'altro, in modo da creare delle strade per gli Harvester e per i mezzi da guerra; così non perderete dei preziosi secondi per aggirare l'intera base.

LA SITUAZIONE SI COMPLICA...

Le rimanenti sette missioni hanno come obiettivo la totale eliminazione del nemico dal territorio assegnatovi: per la precisione, è sufficiente demolire tutte le sue costruzioni, in quanto eventuali truppe e torrette difensive superstiti non contano.

Come abbiamo detto prima, la base del nemico è già pronta sin dall'inizio del livello, e oltretutto il computer sembra avere una incredibile fortuna nel trovare la vostra istallazione. Dovrete quindi mettervi sulla difensiva, costruendo molte unità militari, fin quando non ne avrete abbastanza per tentare un attacco. Ma naturalmente non è tanto semplice...

La Base

Scoprirete che ad ogni nuova missione potrete costruire dei nuovi edifici e delle nuove unità militari: generalmente per vincere una missione bisogna sfruttare al massimo queste opportunità, quindi costruite sempre i nuovi edifici per poter avere le unità più avanzate; l'unica eccezione è lo Spazio Porto, che fino all'ottavo livello è praticamente inutile. Costruite quindi la solita serie di Centrali Elettriche a Vento, Raffinerie e Depositi, dedicandovi più tardi alle altri installazioni.

Personalmente, ritengo il **muro perimetrale** pressoché inutile: l'unico impiego efficacie consiste nel deviare l'attacco dei nemici e costringerli a fare un giro più lungo sotto i vostri attacchi. Oltretutto spesso è d'impaccio ai vostri mezzi, perché si "incastrano" tra una crepa e l'altra, e dovete spostarli quasi manualmente. Non crediate che le basi completamente circondate da muri siano più difendibili delle altre: esistono le armi a lungo raggio e i caccia.

Un mezzo particolarmente utile, anche se passa quasi inosservato, è il Cargo, specie se utilizzato insieme alla **Repair Facility**: vi permette di raccogliere la Spezia molto più velocemente, e oltretutto vi permette di costruire le Raffinerie al centro della Base invece che all'esterno, come nelle prime missioni, in modo da renderle meno vulnerabili. Se avete la Repair Facility, che serve per rimettere a nuovo le vostre unità danneggiate, potrete recuperare i mezzi colpiti molto rapidamente. Inoltre, circondano le Repair Facility o le Raffinerie con altri edifici o muri, obbligherete i Cargo a riportare le vostre unità, una volta riparate o scaricate, proprio dove le hanno raccolte. Chiaramente dovrete stare attenti a non rimanere senza Cargo, perché altrimenti perderete le unità chiuse vicino alle Raffinerie o alle Repair Facility.

La Difesa della Base (missioni 3, 4 e 5)

Preparatevi quindi a difendere la base in modo efficacie: dal momento in cui il nemico scopre la locazione della vostra colonia al primo attacco in forze passa poco tempo quindi non perdete istanti preziosi in esplorazioni fantasiose o inutili costruzioni: disponete piuttosto le vostre unità come descritto per i primi due livelli, accumulandole cioè a difesa del lato che sosterrà con ogni probabilità gli attacchi nemici. Per quello che riguarda gli edifici, preoccupatevi, oltre che dei Depositi, anche di costruire le fabbriche che vi consentono di avere le unità militari più potenti, e di aggiornare (UpGrade) gli edifici già esistenti appena possibile.

Dalla quinta missione avrete a disposizione le torrette difensive: sono sicuramente la difesa migliore, visto che sono corazzate e controllate dal computer. Se avete abbastanza crediti, potete costruite una fila di torrette a qualche casella di distanza (due o tre caselle sono sufficienti) dalla vostra base. Tuttavia questo tipo di torrette non basta a bloccare gli attacchi dei nemici, e dopo un paio di ondate, probabilmente i mezzi nemici riusciranno a sfondare la linea difensiva delle torrette; unite quindi a questa linea difensiva un buon numero di mezzi mobili da combattimento. Se avete abbastanza pazienza, potete posizionare le vostre unità sui lati della linea di torrette, e spostarli solo quando i mezzi nemici sono già vicini alle torrette: in questo modo li accerchierete e li colpirete alle spalle, e, visto che non sanno organizzarsi (attaccano il nemico più vicino, puntando però sempre verso la base) li eliminerete in poco tempo, perdendo un numero relativamente basso di unità.

Le torrette lanciamissili (sesta missione)

Dalla sesta missione in poi invece potrete costruire le torrette lanciamissili, che, se posizionate nella maniera opportuna, riescono da sole a bloccare gli assalti dei nemici.

Una volta scoperto il punto di arrivo degli attacchi dei nemici, costruite una linea di torrette, lasciando tre caselle di distanza tra una torretta e l'altra e quattro o cinque caselle tra il perimetro della base e le torrette lanciamissili. Quindi, appena avete i crediti necessari, costruite una torretta lanciamissili adiacente agli edifici della base ogni tre della "linea": in questo modo sfrutterete un doppio campo d'azione, perché se un mezzo nemico si avvicina e tenta di arrivare alla base, ignorando le torrette (come accade quasi sempre), viene colpito sia mentre si avvicina alla base e passa attraverso alla linea di torrette, sia quando arriva nei pressi della base. Inoltre potrete colpirlo con i missili anche mentre attacca gli edifici della base, distruggendolo in poco tempo e senza nessuna perdita. Inoltre, costruendo una linea di torrette distanziate ma continue, potrete abbattere i caccia nemici molto facilmente

Naturalmente dovrete preoccuparvi di riparare, o di rimpiazzare, le torrette tra un attacco e l'altro (passano dai tre agli otto minuti tra un'ondata e l'altra, quindi fate conto di avere meno di cinque minuti).

La Spezia

Per raccogliere abbastanza **Spezia** dovrete avere almeno tre Harvester sempre attivi; visto che per produrli è necessaria la fabbrica pesante, che è disponibile solo dal quarto livello e il cui costo di produzione comunque, sia in tempo che in crediti è notevole, è molto più conveniente produrre tre raffinerie, con le quali vi verranno gentilmente omaggiati tre Harvester.

Tenete inoltre presente che se i vostri Harvester diventano gradita merenda dei Vermi, non verranno sostituiti dalla vostra Casa (a meno che non rimaniate senza neanche un Harvester).

Per evitare la scomparsa dei vostri trebbia-sabbia, dal quarto livello in poi è bene non perdere mai di vista i

http://www.oldgamesitalia.net/

Radar, che vi avvertono con un buon anticipo dell'avvicinarsi dei Vermi della Sabbia. La frequenza di attacchi aumenta insieme al livello, e diventa ancora maggiore se giocate come Ordos. Se poi siete della casa degli Harkonnes, sono guai! L'unico modo per liberarsi dei Vermi è di attirarli lontano dagli Harvester, possibilmente verso la base nemica: infatti i Vermi spariscono solo dopo aver inghiottito sette o otto unità. Per difendere i vostri Harvester dai rari attacchi del nemico bastano i Quad, o anche i Trike, che impegnano il nemico mentre allontanate l'Harvester e fate accorrere i rinforzi.

Prima dell'attacco finale, se vi avanzano tre o quattro unità, potete cercare i campi di Spezia sfruttati dal nemico, per distruggergli gli Harvester, o quanto meno rallentargli la raccolta (non con la fanteria, perché viene facilmente schiacciata dai cingoli degli Harvster).

All'attacco!!!

Il vostro obiettivo finale deve comunque rimanere la distruzione della base nemica; non è facile disabilitarla, perché sin dall'inizio è già pronta e ben difesa. Non potrete quindi seguire la tattica del vostro avversario che manda incessanti ondate, relativamente piccole, di mezzi d'attacco, generalmente in modo disordinato e abbastanza ripetitivo. Dopo aver predisposto la difesa della base con torrette e mezzi, e programmato la raccolta della Spezia, potrete concentrarvi sulla corsa agli armamenti, ricordandovi però di mantenere al meglio le difese e curare che gli Harvester non facciano una brutta fine.

Costruite un paio di fabbriche leggere, e, dal quarto scenario, almeno una pesante. Quindi iniziate a produrre le unità più avanzate (carri armati, lanciarazzi, carri d'assedio, ecc) e raggruppatele nella zona che subisce gli attacchi del nemico (generalmente è il punto più vicino alla base nemica). Quando ne avrete una decina, potrete disfarvi delle unità obsolete (Quad, Trike, Fanteria, ecc), mandandole o alla ricerca della base nemica, oppure a distruggere gli Harvester del nemico o ancora ad attirare l'attenzione dei Vermi della Sabbia.

Quando avete scoperto la locazione della base nemica, cercate di girare intorno al suo perimetro, in modo da trovare eventuali "falle": infatti la base non si espande nel corso dello scenario, e necessariamente un lato sarà più sguarnito degli altri.

Una volta raggiunto un numero abbastanza alto di unità (15-20 fino al quinto livello, 25-30 per il sesto) avvicinatevi alla base nemica, fermandovi solo sulla roccia (altrimenti basta un solo Verme della Sabbia per distruggere i vostri sogni di gloria!

Attaccate quindi la base nemica, cercando prima di far fuori le unità che la difendono, attirandole fuori dal raggio delle torrette, poi le torrette lanciarazzi, e infine colpendo gli edifici. Se possibile, distruggete prima le Fabbriche Pesanti, poi quelle Leggere, quindi i depositi, le Raffinerie, il Construction Yard e poi gli altri edifici.

Probabilmente perderete molte unità, specie se la strada è sbarrata dalle torrette, ma se riuscirete a distruggere almeno le Fabbriche e il Construction Yard (che il computer usa molto poco), avrete virtualmente vinto la battaglia: dovrete vedervela solo con le unità militari che il nemico ha nascosto prima del vostro attacco.

Le Unità Avanzate

Al sesto livello farete la conoscenza di qualche arma particolare, di cui è meglio conoscere i pregi e i punti deboli. Prima di tutto vi troverete davanti le torrette lanciarazzi: sono molto pericolose, e dovrete cercare di attirare i mezzi nemici posti a difesa della base fuori dal loro raggio di tiro. Colpitele poi con i carri armati, cercando però di evitare di perdere troppi mezzi. Un'altra unità, che per voi sarà disponibile solo dal settimo livello, è il lanciamissili. È letale come le torrette, in più si muove e ha la cattiva abitudine di demolire le vostre difese prima che voi possiate colpirlo.

Il suo punto debole è proprio il raggio d'azione: avvicinatevi, preferibilmente da dietro, con un mezzo veloce (il carro armato "normale", per esempio), e scoprirete che a corto raggio non può colpire con i suoi micidiali razzi.

I **Sonic Tank** degli Atreides sono particolarmente adatti per colpire contemporaneamente diversi bersagli che avanzano in colonna: per questo è meglio metterli a difesa della base oppure sui lati dello schieramento attaccante. Se giocate come Ordos, potete catturare i mezzi del nemico, attaccandoli costantemente con i vostri **Deviator**. Ma fate molta attenzione, perché i Deviator sono fragili e costano molto, e l'effetto del gas verde spesso è limitato a poche decine di secondi.

QUANDO IL GIOCO SI FA DURO!

Seguendo le indicazioni date finora, non dovreste aver grosse difficoltà ad arrivare al settimo livello. Da questo livello, e, in modo più marcato, dall'ottavo, si fanno sentire le differenze tra una Casa e l'altra: quindi ci concentreremo sulle tattiche delle diverse fazioni in lotta per Arrakis, visto che le tecniche generali di difesa e di attacco non cambiano tanto dal sesto al nono livello.

Politica Generale

Cercate di costruire il massimo numero di Harvester possibile, e di accumulare nei Depositi quanta più Spezia potete: verso la fine dell'ottavo livello scoprirete che i giacimenti di Spezia si esauriscono e che dovrete andare avanti solo con quella già estratta.

Mentre espandete la base, privilegiate l'aspetto difensivo, costruendo le torrette lanciamissili (che oltretutto non sono contate come unità da combattimento) come descritto prima e raccogliendo le nuove unità nei punti in cui vi attaccano i nemici (infatti dovrete vedervela con due basi nemiche per volta).

Dall'ottavo livello, è consigliabile costruire lo Spazio Porto, perché è necessario per disporre del **Palazzo**; comunque rimane valido il consiglio di limitare gli acquisti, visto che spesso troverete dei prezzi da pirati. Il Palazzo è vitale per completare felicemente lo scenario, perché per avere qualche possibilità di eliminare il nemico dovrete prima indebolirlo con l'arma segreta a vostra disposizione.

La Casa Harkonnen

Se giocate come Atreides o come Ordos, dovete fare grande attenzione ai missili degli Harkonnes. Questo micidiale missile a lunga gittata piomba senza preavviso (per fortuna non troppo spesso) sulla vostra base, puntando sul Construction Yard e distruggendo tutti gli edifici e le unità nel raggio di sei-sette caselle. Per fortuna (o per sfortuna, se siete degli Harkonnes), è tanto potente quanto impreciso: salvate la partita appena iniziate lo scenario, quindi costruite e fortificate le vostra base seguendo i consigli già dati, e aspettate che cada il primo missile: se centra l'obiettivo, vi conviene caricare di nuovo lo scenario e ritentare. Se invece fallisce (avete circa una possibilità su tre), salvate e continuate a giocare.

Quindi, appena possibile, costruite l'Industria Pesante e subito dopo un'**unità di costruzione mobile**. Speditela quindi lontano dal Costruction Yard (cercate una zona rocciosa abbastanza grande lontana anche dalle basi nemiche) e costruite lì un nuovo Construction Yard, e un po' più lontano un duplicato degli edifici più importanti (il Palazzo, la Fabbrica Pesante,

http://www.oldgamesitalia.net/

ecc), in modo da potervi riprendere nel caso in cui arrivi un Missile puntato meglio del solito. In ogni caso, per evitare danni troppo vasti da essere riparati in tempo utile, non mettete vicino al Construction Yard nessun edificio di importanza vitale, in particolar modo il Palazzo. Se invece siete della casata degli Harkonnen, tenete presente la scarsa precisione del vostro mega-missile, salvate prima di lanciarlo e ricaricate in caso di completo fallimento. Nel caso la base nemica sia molto estesa, puntatelo ovviamente al centro. Se vi trovate senza corrente elettrica o senza il radar, cercate di essere veloci con il mouse: tenendo il tasto sinistro premuto lo scrolling sarà più veloce e potrete puntare a "occhio"...

La Casa degli Atreides

L'asso nella manica degli Atreides è la fanteria Freeman, che personalmente ritengo l'arma segreta più efficace. Due palazzi sono l'ideale per questa casa, ma anche uno solo spesso è sufficiente per vincere, contro i due-tre necessari per gli Ordos e i quattro degli Harkonnen.

I Freeman sono truppe che non rispondono ai vostri ordini, ma si muovono autonomamente alla ricerca di unità nemiche, che distruggono con impressionante velocità! Se riuscite ad utilizzare questa fanteria speciale con intelligenza, spazzerete via tutti i mezzi nemici che difendono la base avversaria o osano attaccare il vostro perimetro senza perdere quasi nessun mezzo. All'inizio della partita vi conviene lasciarle a loro stesse, visto che i nemici isolati abbondano tra le dune poste tra voi e la base nemica. Invece, verso la fine dello scenario, quando restano solo poche unità nemiche, dovrete prima cercarle con i vostri mezzi tradizionali, e poi mandargli contro i Freeman. Se poi li utilizzate insieme ai lanciamissili e ai Sonic Tank, distruggerete ogni tipo di difesa nemica. Ricordatevi però: che dovrete distruggere da soli gli edifici della base, perché i Freeman attaccano solo le unità militari.

Se invece non giocate con gli Atreides, non attaccate direttamente i Freeman, che spesso non sono utilizzati bene dal computer, ma concentrate i vostri sforzi sul Palazzo stesso.

La Casa degli Ordos

Gli Ordos dispongono di gruppi di sabotatori incredibilmente abili nell'attaccare gli edifici avversari. Se giocate con gli Ordos, dovete pensare ai Sabotatori come a delle buone truppe che danno molto fastidio al nemico, ma che non sono sufficienti a indebolire o addirittura distruggere il nemico. Sono piuttosto deboli, quindi colpite le basi del nemico

lateralmente, in modo da evitare i mezzi nemici, oppure create un corridoio sgombro di unità e torrette nemiche tra la vostra base e quelle nemiche. Probabilmente, giocando con gli Ordos, risulta più difficile arrivare alla fine degli ultimi due scenari proprio a causa dell'elevato numero di sabotatori che non riesce a sopravvivere al tragitto tra il palazzo e il bersaglio. Se invece vi trovate dall'altra parte della barricata, non preoccupatevi troppo dei sabotatori Ordos; basta mettere qualche unità difensiva supplementare sui lati della base, e scoprire il loro abituale tragitto - niente a che vedere con il missile degli Harkonnen!

La Raccolta della Spezia nelle ultime due Missioni

Indipendentemente dalla Casa per cui giocate, scoprirete che la Spezia a un certo punto dell'ottavo scenario si esaurisce, e che quindi dovrete cavarvela con i crediti già accumulati. Quando non c'è più Spezia in giro, disfatevi di tutti gli Harvester tranne uno, che può servivi nel caso in cui troviate della Spezia vicino alle basi nemiche.

Riparate solo le torrette lanciarazzi, perché altrimenti vi ritroverete con i nemici sotto il Construction Yard in pochi minuti. Evitate invece di riparare le fabbriche (a meno che non siano proprio sul rosso), lo Spazio Porto, le Centrali Elettriche (basta che ne funzioni una sola per poter continuare a giocare - perderete però il radar) e il Construction Yard.

Il Palazzo è l'unico edificio veramente indispensabile, perché continuerà, ad intervalli regolari, a sfornare nuove armi. Utilizzate queste per indebolire il nemico, mentre dovrete mettere al riparo le altre unità militari, perché non potrete più comprarle, costruirle o ripararle quando non avrete più crediti, e saranno finiti da un pezzo quando potrete attaccare con qualche possibilità di vittoria. Il radar probabilmente sarà inutilizzabile, quindi nelle fasi finali della battaglia dovrete farne a meno.

In queste due missioni, è fondamentale la costruzione delle torrette lanciarazzi, che dovrete posizionare in modo da impedire alle unità nemiche di raggiungere la parte attiva della base. La tattica delle torrette posizionate lontano dalle costruzioni, ma a breve distanza tra loro (un paio di quadretti tra loro al massimo) è quella che dà i risultati migliori

L'Attacco Finale

Utilizzate dei Trike (costano poco e sono veloci) per scoprire la locazione della base avversaria, e per esplorare il territorio tra le due basi. Cercate una piattaforma rocciosa abbastanza grande a metà strada, mandateci un'unità mobile di costruzione e mettete su un nuovo Construction Yard. Appena l'avete completato, costruite sul lato più vicino alla base nemica delle torrette lanciamissili, quindi accumulate tutte le unità possibili (tenete presente che c'è un massimo sia per le unità che per gli edifici, quindi distruggete i mezzi e le costruzioni che sono obsoleti o non vi servono più) in questo punto.

Individuate il punto debole della base nemica, e iniziate la sua demolizione distruggendo con i lanciamissili le torrette difensive - infatti i lanciamissili hanno una gittata più lunga di una casella delle torrette.

Quando poi il nemico è abbastanza debole (iniziano a scarseggiare le unità avversarie), utilizzate, se possibile, Missili o Freeman per indebolire maggiormente il punto dove intendete attaccare in forze e dove avete già demolito le torrette. Quindi spostate tutte le unità in massa, cercando di colpire il più velocemente possibile i Devastator, i Deviator e i lanciamissili nemici.

I lanciamissili e i Sonic Tank vanno usati per colpire le torrette nemiche, lasciando alle altre unità il compito di difenderli. Se però il nemico arriva troppo vicino, ritirateli o spostateli in un punto abbastanza sicuro. Fate anche attenzione a non perdere i cargo, che provvedono a ritirare le unità danneggiate e a riportarle al loro posto quando sono state riparate. Quando state per finire i crediti, riparate solo ed esclusivamente le unità militari e le torrette più vicine al nemico, lasciando pure che i depositi e le raffinerie si guastino, insieme ai Construction Yard, alle Centrali Elettriche e alle Fabbriche, anche fino a distruggersi. Continuate a martellare il nemico, cercando di evitare di ritirarvi: se voi avete finito i crediti, il vostro avversario non starà certo meglio!

Alla fine riuscirete a sfondare la linea difensiva del nemico, e, una volta distrutti il Palazzo, le Fabbriche e il Construction Yard, avrete la vittoria in tasca!

http://www.oldgamesitalia.net/

THE CHAOS ENGINE

Potevamo abbandonare migliaia di avventurieri persi nei meandri del Chaos? Certamente no! Grazie alla Renegade stessa, Kappa pubblica le mappe dei sedici livelli di Chaos Engine, con tanto di consigli, trucchi e scorciatoie. In aggiunta alle mappe, troverete anche i codici per i quattro mondi, spediti da Nicola Giusti (Livorno) e Cri '76 (La Spezia).

I PERSONAGGI

Iniziamo questa mega-soluzione con qualche considerazione sui sei personaggi che potete selezionare, con abilità e armi diverse.

PERSONAGGIO	COSTO	ARMA	ABILITÀ
Brigand	2750	Rifle	Shot Burst, Molotov, Attract
Mercenary	2750	Gatling	Bomba, Mines, First Aid
Gentleman	2500	Flamer	MapAttract, Repellant, Party Power
Navvie	3000	Cannon	Dinamite, Shot Burst
Thug	3000	Shotgun	Molotov, Air Burst
Preacher	2500	Lightning	First Aid, Mappa, Shield, Freeze

OGNI TIPO DI ARMA VIENE POTENZIATA IN UN MODO DIVERSO:

PERSONAGGIO	ARMA	DANNO INIZ.	DANNO MAX	PROIETTILI	PASSA-MOSTRI?
Brigand	Rifle	7	36	4	Livello di Power Up
Mercenary	Gatling	6	36	6	No
Gentleman	Flamer	5	30	2	Sì
Navvie	Cannon	8	44	4	Livello di Power Up
Thug	Shotgun	8	49	7	No
Preacher	Lightning	6	27	1	Sì

Attenzione! Il *Danno Max* indica la potenza totale di fuoco: quindi il massimo danno del Lightning è 27 con un solo colpo, mentre lo Shotgun spara sette colpi che fanno 7 punti danno ciascuno (Tot. 49).

Il Navvie e il Thug sono sicuramente i personaggi più forti: anche se si muovono lentamente utilizzano delle armi decisamente potenti e delle abilità speciali devastanti (benchè poche, utilizzatele con parsimonia); inoltre sono molto resistenti e i mostri nemici dovranno mettercela tutta per abbatterli. Tuttavia sono piuttosto stupidi, quindi nono sono adatti come "secondi" controllati dal computer.

Il Brigand e il Mercenary sono invece i personaggi che vanno bene in qualsiasi situazione, anche se non hanno caratteristiche particolari.

Infine, il Gentleman e il Preacher sono relativamente deboli e hanno una resistenza abbastanza bassa: sono, però, molto intelligenti, veloci e dispongono di una vasta gamma di abilità speciali.

Se siete dei giocatori alle prime armi vi consigliamo di selezionare il Brigand o il Mercenary come personaggio umano e il Gentleman come partner computerizzato, visto che è veloce e abbastanza intelligente: tra le sue abilità speciali, inoltre, figura la Mappa che, almeno durante prime partite, è molto utile.

Alternativamente, potreste scegliere il Preacher: il suo kit di Pronto Soccorso vi permette di curare il vostro personaggio.

Se invece giocate a *Chaos Engine* già da qualche tempo, potreste preferire il Navvie: è forte, ha un'arma facile da utilizzare e un'abilità davvero utile: la Dinamite!... Tuttavia è lento: potreste trovarvi in difficoltà quando affrontate dei nemici veloci o con uno sparo multiplo.

CONSIGLI GENERALI

Se giocate con il computer, tutte le monete raccolte verranno divise equamente tra i due giocatori, quindi non preoccupatevi se il secondo personaggio corre a prendere le monetine; non raccoglierà mai, invece, degli oggetti che modificano la mappa: Chiavi d'Oro o d'Argento, cibo con trappole, ecc.

Cercate di comprare dei Power Up anche al personaggio computerizzato, perché avere un alleato forte al vostro fianco è sicuramente nel vostro interesse.

Se invece giocate con un amico, vi consigliamo caldamente, almeno per le prime partite, di stare lontani dai bordi dello schermo: la tattica migliore consiste nell'avanzare in fila indiana, in modo che il primo giocatore attiri su di sé i nemici, mentre il secondo può coprirlo da dietro e colpire i mostri con più facilità.

Gli oggetti più utili sono ovviamente le Chiavi d'Argento, visto che aprono la strada verso l'uscita, ma anche le Chiavi d'Oro rivestono una certa importanza: spesso conducono a zone segrete stracolme di Power Up e vite extra.

Se in un livello ci sono più uscite, vi conviene dirigervi verso quella più lontana (per esempio, l'uscita B è più indicata della A), perché vi permettono di accedere ad aree segrete del livello successivo.

PRIMO MONDO

LEGENDA

Entrate

Nodi

Chiavi d' Argento

Chiavi d' Oro

Punti di Interesse

Uscite

LIVELLO 1

THE BEGINNING

Come si può facilmente intuire dal nome, questo livello è una semplice introduzione che vi permette di prendere confidenza con il gioco. Sparate al primo nodo che incontrate per far apparire le Chiavi d'Argento al Punto 1.

Raccogliete queste chiavi per aprire un passaggio tra gli alberi a est. Se volete, potete raccogliere la Chiave d' Oro numero 1 per poter entrare nella piccola stanza segreta a sud.

LIVELLO 2

MUD RIVERS

Colpite il primo Nodo che incontrate, in modo da far apparire la Chiave d'Argento 1: raccogliendola creerete un ponte che vi permetterà di superare la palude. Se decidete di prendere la Chiave d'Oro 1 appariranno un paio di ponti che vi permetteranno di arrivare fino alla piccola isola dove è custodita la Chiave d'Oro 2. Se i mostri vi danno troppi fastidi, potete eliminarli rimanendo sulla costa. Come potrete immaginare, questa chiave farà apparire la Chiave d'Oro 3, mentre quest'ultima creerà un ennesimo ponte che vi porterà a un'area segreta abbastanza interessante.

Ritornando alla "strada" principale, prendete la Chiave d'Argento 2 e arriverete a un bivio: potrete scegliere di seguire lo stretto ponte che porta alla Chiave d'Oro 4 e poi dirigervi verso nord, attraverso il piccolo istmo circondato da isolette; visto che questa strada è quella più pericolosa, potreste, naturalmente, decidere di seguire la seconda, che porta, invece, verso sud.

Per arrivare felicemente al livello successivo, dovrete sparare all'ultimo Nodo, che però è posto in una specie di cratere: per colpirlo, dovrete utilizzare un'arma speciale (come la bomba) che può colpire anche i bersagli a un livello inferiore, oppure dovrete prendere la Chiave d'Oro 5 che crea un'apposita scala. Comodo, no?

LIVELLO 4

THE ROCKIES

A seconda dell'uscita utilizzata nel livello precedente potrete partire da due diversi punti (A & B). Prendete la Chiave d'Argento 2 per rimuovere la colonna di roccia che blocca l'accesso alla sezione principale del livello (Punto 1).

Prendete quindi la Chiave d'Argento 3 per far apparire la Chiave d'Argento 4, che a sua volta crea le scale al Punto 3: queste scale vi condurranno in cima alla colonna rocciosa, da cui potrete colpire la colonna di pietra a est in modo da far apparire la Chiave d'Argento 5 che crea un'altra serie di scale al Punto 4.

A questo punto, mentre state passeggiando per il corridoio roccioso, vi attaccheranno un sacco di mostri: sarebbe utile distruggere a colpi di bomba il generatore.

Prendete quindi la Chiave d'Argento 6, che crea un'altra chiave un po' più a nord; questa ne crea una terza, ecc. Seguite la catena di chiavi fino alla Chiave d'Argento 7, che fa apparire delle scale a nord.

Il Nodo in fondo al buco può essere colpito solo con delle armi particolari (come, appunto, la Bomba); se non disponete di questo tipo di arma dovrete raccogliere l'attivatore del Nodo al Punto 5.

A questo punto non vi resta che dirigervi verso l'uscita; proprio alla fine dell'ultima sezione scoprirete che la strada è bloccata da due grossi massi - colpiteli, ma fate attenzione: non potete distruggerli entrambi. Sotto la roccia a destra troverete la Chiave d'Oro 4 che, se raccolta, apre la strada verso un'area segreta a sud.

LIVELLO 3

RINGS

All'inizio del livello potrete scegliere tra tre diverse strade: verso est tra gli alberi, dove non vi aspettano grossi problemi, oppure verso sud, seguendo una strada parallela. Prendendo, la Chiave d'Oro 1 appariranno delle scale al Punto 3 che vi permetteranno di accedere alla parte superiore del lato occidentale del grande anello centrale.

Raccogliete la dinamite al Punto 2 per eliminare tutti i mostri che vi circondano, quindi raccogliete l'anello di monetine.

Raggiungete poi la Chiave d'Oro 3 che vi permetterà di arrivare al lato orientale: sparate contro la colonna di pietra e potrete raccogliere la Chiave d'Argento 1 che apre la strada verso l'anello centrale.

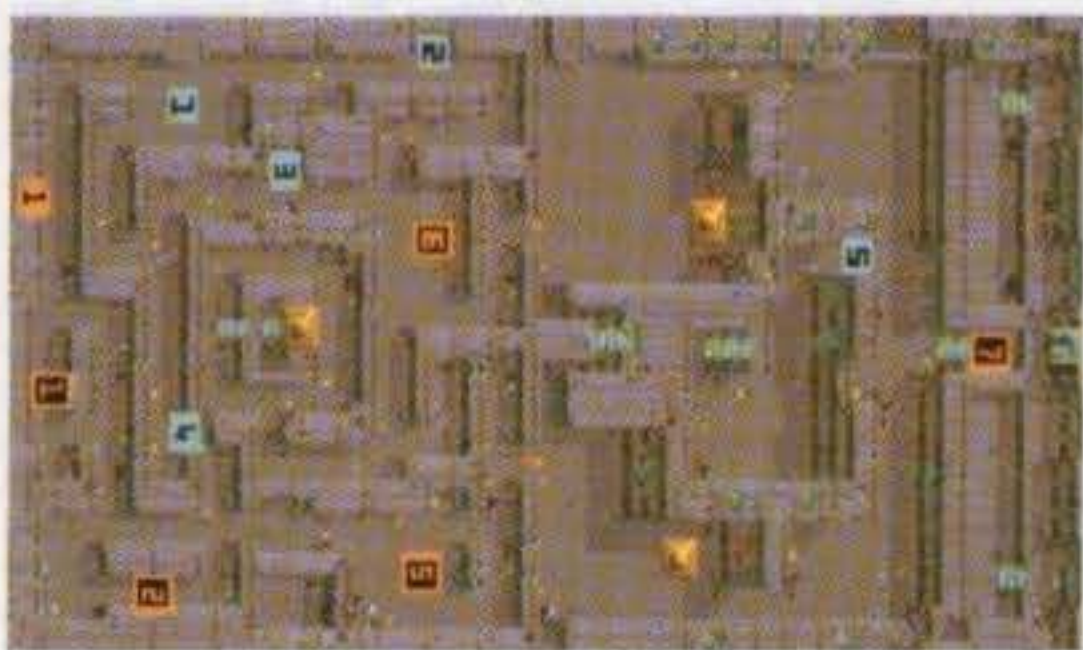
Prendete poi la Chiave d'Oro 4, che spegnerà il generatore di mostri.

Per arrivare alla sezione successiva prendete la Chiave d'Argento 3 che permette l'accesso alla stanza dove prima si trovava la Chiave d'Argento 2 (che ora è scomparsa: non c'è modo di prenderla!). Colpite comunque il Nodo presente in questa stanza, in modo da far apparire la Chiave d'Argento 4 proprio al centro dell'anello di pietre appena oltre l'entrata. Prendete anche questo set di chiavi che, oltre a consentirvi di procedere, farà apparire la Chiave d'Oro 5 che, invece, permette l'accesso all'area segreta a ovest. Scendete e prendete la Chiave d'Oro 6. Per concludere la sezione seguente dovrete prendere anche la Chiave d'Argento 5. Come? Semplice! Prendete l'anello d'oro a nord ovest, che avvignerà notevolmente la chiave in questione. Ora non vi resta che uscire dal livello. Se volete passare dall'uscita A dovrete prima di tutto attivare il Nodo al Punto 6 in modo da far apparire una moneta. Raccogliendola, ne apparirà un'altra a fianco: seguite questa catena di monetine e scoprirete di poter prendere anche la Chiave d'Argento 6, che ovviamente crea le scale che vi permettono di raggiungere l'uscita.

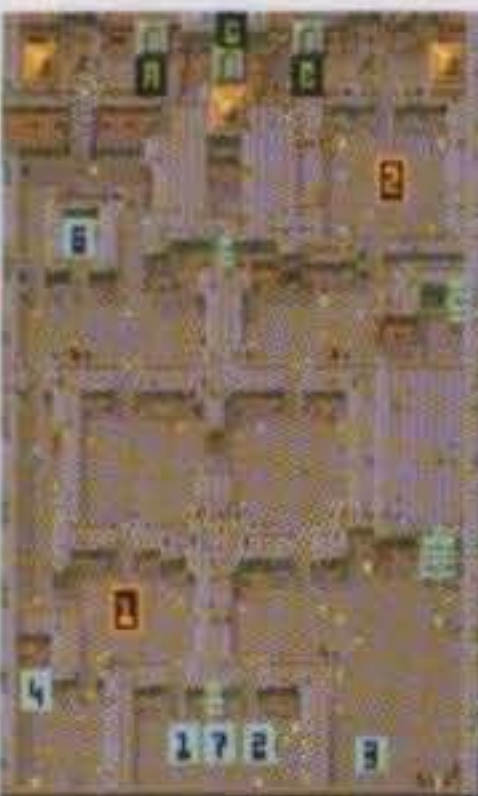
http://www.oldgamesitalia.net/

LIVELLO 1

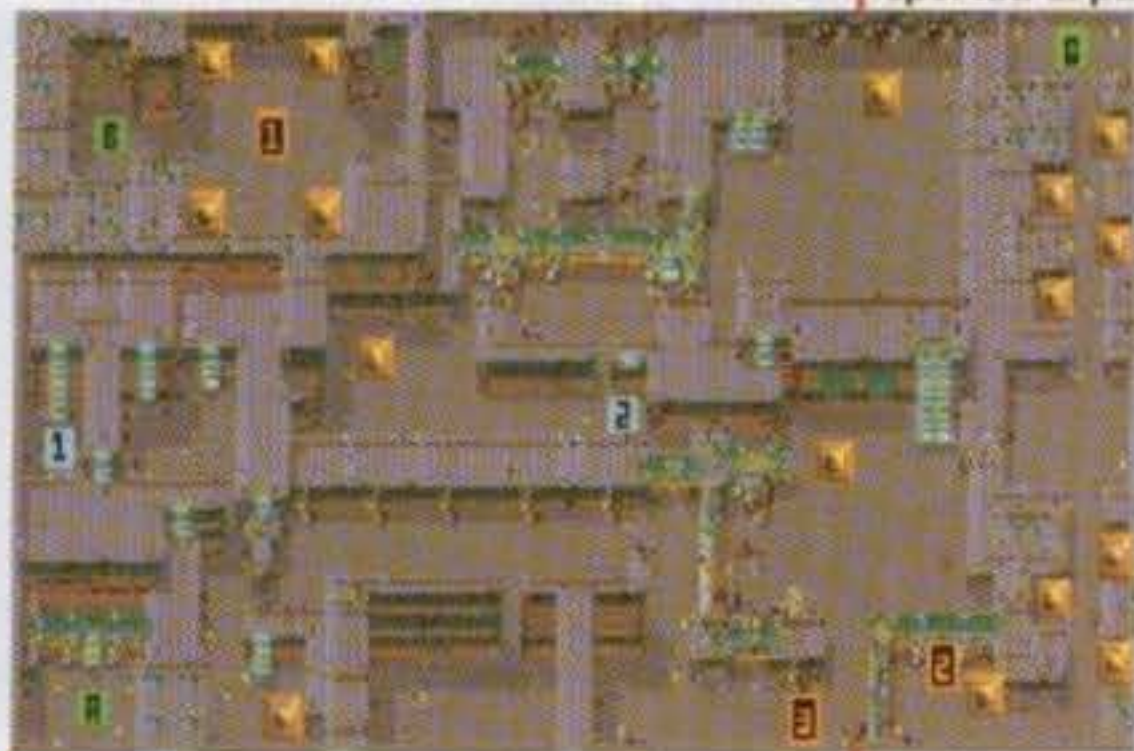
THE MAZE

Esplorando il Labirinto fate molta attenzione ai bonus nascosti in giro: ce ne sono davvero molti!
Prendete la Chiave d'Oro 1 per creare la corrispondente scaletta al Punto 1, in modo da poter raggiungere la Chiave d'Oro 2. Raccogliendo questa chiave, troverete molte monete d'argento.
Se poi seguite il corridoio al Punto 2, troverete un Power Up per la vostra arma: prendetelo, perché vi sarà molto utile...
Ci sono tre colonne metalliche al Punto 5: visto che solo una potrà essere distrutta dovrete scegliere (partendo da sinistra) tra un kit di primo soccorso, un altro Power Up o una vita extra. Ma c'è la solita gabola! Se riuscite a sincronizzare i colpi, in modo da colpire due colonne nello stesso momento, potrete distruggerne più di una!
Raggiungete quindi le due Chiavi d'Oro al Punto 6. Quella di sinistra fa apparire un sacco di tesori e di cibo, mentre quella di destra crea diversi mostri; visto che potete prenderne solo una vi consiglierei di scegliere quella di sinistra...
Appena entrerete nel Labirinto vero e proprio (ci sono tre diverse entrate), tutte le porte alle vostre spalle si chiuderanno inesorabilmente e rimarrete bloccati al suo interno.
Scoprirete che la colonna al centro della stanza inizia a trasformarsi: se la colpite mentre è liscia, apparirà la Chiave d'Argento 1, che vi permetterà di uscire dalla stanza.
Il Labirinto ha, come avrete già capito, tre uscite.
La Chiave d'Argento 2 apre la strada verso il centro, dove troverete un Nodo che, se colpito, aprirà un'uscita tra i muri nel mezzo. Raccogliete poi la Chiave d'Argento 5, in modo da uscire anche da questa sezione. Prendendo invece la Chiave d'Argento 3, potrete uscire dal lato occidentale del Labirinto, mentre con la Chiave d'Argento 4 potrete uscire passando attraverso il muro a est.
Tutte e tre le strade convergono al Punto 7: se sceglierete la strada a destra quando arriverete all'uscita potrete esplorare l'area a ovest, dove troverete diversi Power Up. Se invece prendete il percorso di sinistra potrete solo raccogliere del cibo che si trova vicino ai muri a est.

LIVELLO 2

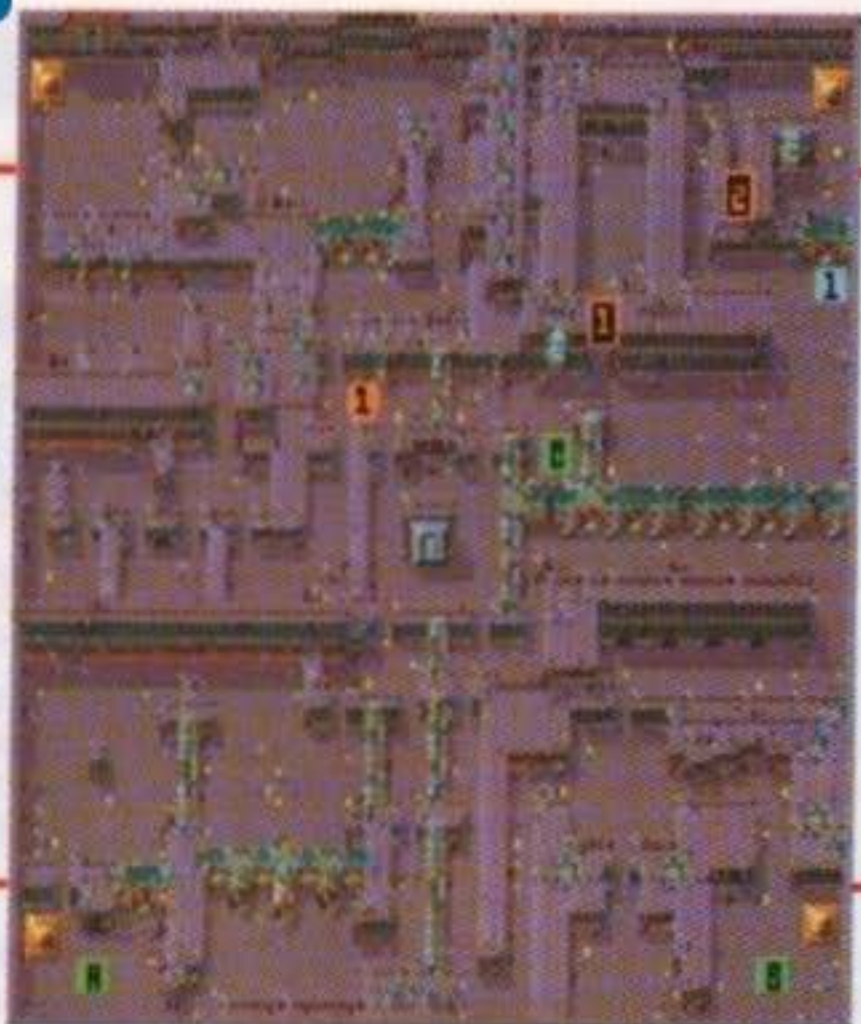
TRAPS

All'inizio del livello potrete raccogliere una sola chiave d'argento, delle due disponibili, e quindi scegliere tra due percorsi: la Chiave d'Argento 1 apre la porta a est, mentre la 2 apre quella verso ovest. Tuttavia, per poter uscire dal livello, dovrete completare entrambi i percorsi.
Il percorso ovest vi porta in una stanza chiusa, dove dovrete colpire la colonna metallica (Punto 1); in questo modo aprirete un passaggio sul lato sinistro del muro. Se invece di uscire, colpirete nuovamente la colonna metallica, aprirete una seconda uscita verso sud, che porta direttamente alla Chiave d'Argento 4, che dà accesso agli anelli centrali del livello e vi permette di passare al percorso est.
Se decidete di continuare il percorso ovest, dovrete raccogliere la Chiave d'Argento 5: attenti, perché questa chiave libera la Bestia a guardia della Chiave d'Argento 6. Eliminate questo orrido mostro, prendete la Chiave d'Argento 6 e potrete attivare il Nodo finale.
Se questo è il primo Nodo che attivate, apparirà un cratere: dovrete quindi entrarci per essere teletrasportati via. Se invece è il secondo Nodo che attivate, si aprirà l'uscita A.
Il punto in cui verrete teletrasportati dal cratere è determinato dal Nodo che avete attivato nel livello precedente, tra quelli presenti nel Labirinto.
In ogni caso, vi ritroverete o all'inizio del livello 2, o all'inizio del percorso est.
Il percorso est è leggermente più pericoloso di quello ovest: per esempio, la prima stanza è piena di Dust Devil (Demoni di Polvere). Se avete raccolto la Chiave d'Argento 3, potrete accedere al centro del livello e cambiare percorso.
Se invece continuate (come probabilmente deciderete di fare), arriverete al Punto 2, dove verrete chiusi dentro una stanza finché non avrete eliminato tutti i mostri. Superato anche questo ostacolo, arriverete al fatidico secondo Nodo: se non avete già attivato l'altro verrete rispediti all'inizio del livello, altrimenti potrete accedere all'uscita B.
Se invece, attivando uno dei due Nodi, verrete trasportati all'inizio del livello, apparirà la Chiave d'Argento 7: raccogliendola, potrete accedere alle scale che vi porteranno all'uscita C.

LIVELLO 3

STEAM

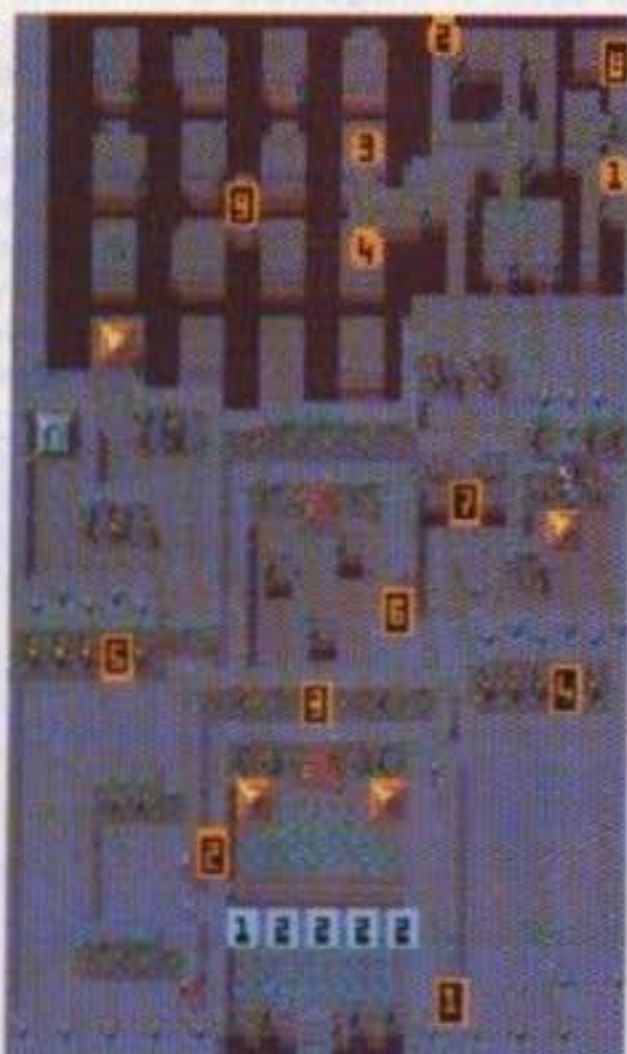
In questo livello ci sono ben tre entrate (A, B e C): il punto da cui inizierete è determinato, ovviamente, dall'uscita utilizzata nel livello precedente.
Se iniziate dal punto B dovrete raccogliere gli anelli d'oro, eliminare i Firemen (Uomini-Fiamma) e attivare i Nodi in modo da formare un cerchio completo al Punto 1. Quando avrete completato il cerchio verrete teletrasportati dal solito cratere al punto di partenza A.
Se invece vi ritroverete al punto C, dovrete colpire tutti i Nodi nel corridoio per aprire il passaggio al Punto 2, da dove verrete teletrasportati al punto A.
Dall'entrata A dovrete raccogliere la Chiave d'Argento 1, che completa le scale e vi permette quindi di continuare.
Dopo aver completato quast'area potrete notare che i getti di vapore si sono spenti: i malefici Bitmap Brothers vi stanno dando un consiglio su come completare la zona successiva! Infatti dovrete spegnere tutti i getti del Punto 3 prima di poter continuare: basta colpire il tubo principale a nord.
Attivate quindi il Nodo a ovest per far apparire la Chiave d'Argento 2 che, raccogliendola, farà apparire diversi mostri: dovrete distruggerli tutti e in particolare il Sewer Monster (per intenderci, è quello che ha decisamente un look da fogna!), che vi darà la chiave successiva per uscire dal livello. Un ultimo consiglio: vi conviene uscire passando dall'uscita C!

LIVELLO 4

QUARTERS

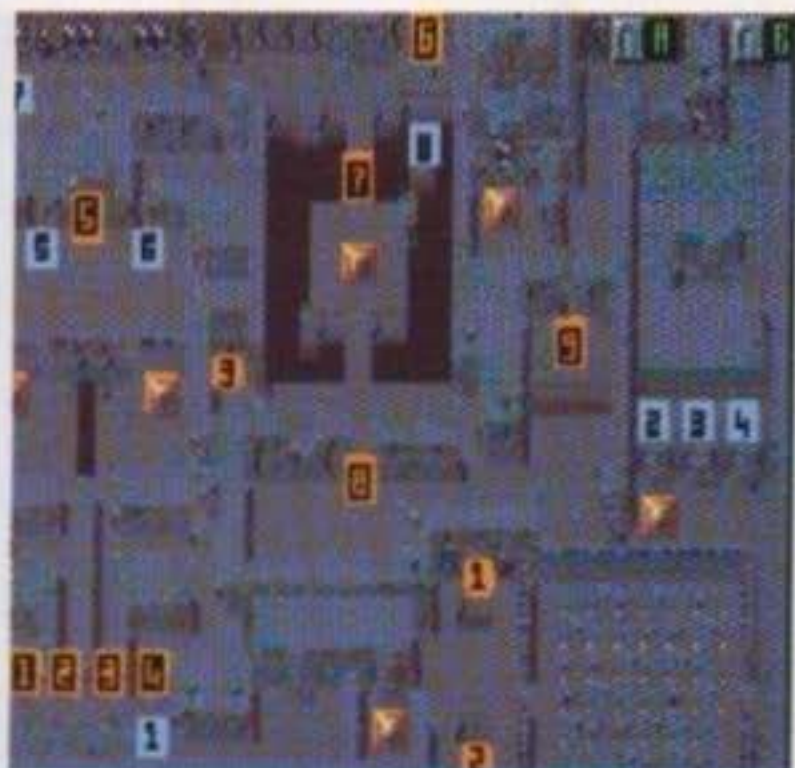
Come nel livello precedente esistono tre diversi punti di partenza (A, B e C): come avrete capito dal nome, questo livello è diviso in quattro parti, ognuna con una sua entrata e una sua uscita.
Se iniziate da A non potrete esplorare il quarto a sud ovest, dove si trova un'importante vita extra. Inoltre non potrete neanche accedere alla stanza segreta al Punto 1.
Se invece apparirete in B non potrete esplorare la zona a sud est. Infine, iniziando da C, potrete esplorare tutto il livello, aggiudicandovi tutti i Power Up possibili.
La Chiave d'Argento 1 apre il quarto a nord est, dove troverete il Nodo che vi consente di procedere. Infine la Chiave d'Oro 1 elimina il getto di vapore, permettendovi di raggiungere l'area a nord ovest.

TERZO MONDO

LIVELLO 1

THE PITS

All'inizio del livello potrete scegliere tra ben 5 Chiavi d'Argento: tutte quelle segnate con il numero 2 creano un ponte che vi permette di superare il baratro. Attenti, però, perché insieme al ponte apparirà un mostro a forma di mano che vi attaccherà subito.
Il ponte sparirà dopo qualche istante, quindi affrettatevi a superarlo perché potrete accedere all'area segreta al Punto 2.
Se non ce la fate, dovete raccogliere la Chiave d'Argento 1, in modo da creare un ponte permanente: in questo modo non potrete più accedere all'area segreta. Proseguite, superando il Punto 1, e colpite i tre Stone Watcher al Punto 3; colpite la statua al Punto 4 (quella che guarda in una direzione diversa): otterrete altri tesori, anche se prima dovrete eliminare qualche fastidioso ragnetto... Colpite infine la statua al Punto 5 per uscire da quest'area.
Seguite una delle due strade, che convergono al Punto 6: appena raccoglierete il gettone per salvare la posizione si aprirà una sezione del muro al Punto 6 e potrete proseguire.
Scoprirete, però, che la strada è bloccata al Punto 7 da una porta chiusa: per aprirla dovrete prima sparare al Nodo nella stanza a est ed esplorare il labirinto di trabocchetti. Per arrivare al centro del labirinto dovrete risolvere un piccolo rompicapo: prendete la Chiave d'Oro 1 e la Chiave d'Oro 2, passando da sud, NON da est!
Ora potrete raggiungere il Punto 8: raccogliete i bonus sull'isoletta e verrete trasportati al Punto 9, proprio al centro dei buchi. Se volete percorrere un'altra strada o non riuscite a raccogliere la Chiave d'Oro 2, dovrete raccogliere la Chiave d'Oro 3 o la Chiave d'Oro 4 (non potete prenderle entrambe). Queste chiavi aprono altre due diverse strade, con diversi tesori e molti mostri!

LIVELLO 2

CONFUSION

Dal punto di partenza, potrete scegliere quattro diverse strade: il Corridoio 1 conduce alla stanza a ovest; il Corridoio 2 e il Corridoio 4 portano di nuovo al punto di partenza, mentre il Corridoio 3 comunica con la stanza a nord est del punto di partenza. Se scegliete il corridoio 2 o il 4, quando ritornerete al punto di partenza scoprirete che è apparsa la Chiave d'Argento 1. Prendendola una parte del pavimento inizierà ad alzarsi: saliteci sopra e verrete portati in una delle due stanze a est o a ovest. A questo punto non vi resta che dirigervi verso la strada principale del livello. Tuttavia, nella stanza seguente, troverete al Punto 5 una statua che appare e scompare continuamente: se andate contro il muro dietro la statua, verrete riportati di nuovo al punto di partenza dove troverete una quinta apertura per un'area segreta che conduce all'Uscita B. In quest'area troverete due Chiavi d'Oro, la 1 e la 2: raccogliendole, riceverete dei sibillini suggerimenti su come risolvere il puzzle della stanza successiva, in cui dovrete seguire questa sequenza di forme: cerchio, quadrato e rettangolo. Se sbagliate, verrete nuovamente riportati all'inizio del livello. Proseguite, sparando al Nodo della stanza successiva: arriverete a una serie di scale, ognuna delle quali porta a una Chiave d'Argento diversa, che a sua volta crea un ponte diverso nell'area successiva. Personalmente, vi consigliamo di prendere la Chiave d'Argento 4. Se invece decidete di non entrare nell'area segreta, dovrete seguire la strada principale verso l'uscita A. A seconda della stanza che avete raggiunto in precedenza, qui troverete due chiavi diversi, la 5 o la 6, che aprono rispettivamente la porta a est e quella a ovest. In particolare, se seguite questa seconda strada, dovrete raccogliere la Chiave d'Argento 7. Sull'isola a sud del Punto 7 vedrete diversi tesori: se però tenterete di raccoglierli verrete trasportati all'inizio della sezione e perderete tutti i bonus. Per poter superare anche questo ostacolo, dovrete seguire le linee sul pavimento, sparare alla statua al Punto 6 e raccogliere la Chiave d'Argento 8. Se raccoglierete questa chiave prima di andare sull'isola, potrete raccogliere i tesori
Una volta superata l'isola, prendete la Chiave d'Oro 3, per aprire la porta al Punto 8; raccogliete poi il telefonino al Punto 9 ed eliminate il Lobber per poter arrivare all'Uscita A.

LIVELLO 3
REVERSE

Guardando la mappa scoprirete che il livello è diviso in due metà speculari tra loro: in base all'uscita utilizzata al livello precedente, potrete apparire in una delle due sezioni. Ognuna delle due metà racchiude dei puzzle molto simili che funzionano specularmente. Anche la grafica e le decorazioni sono molto simili, ma alcuni dettagli, come le statue, sono messi alla rovescia.

Se iniziate dall'entrata A esplorerete la porzione ovest della mappa.

Non potrete raccogliere la Chiave d'Argento 1, poiché un campo di forza invisibile la protegge: dovrete quindi disattivarlo colpendo le quattro basi, partendo da quella in basso a sinistra e poi procedendo in senso orario. Prendete la chiave, che apre la porta di questa stanza, quindi attivate il Nodo nella parte bassa di questa sezione in modo da far apparire la Chiave d'Argento 2. Questa chiave crea una scala a ovest. Prendete, poi, le Chiavi d'Argento 3 o 5 per far apparire la 4 che, una volta raccolta, completa le scale che vi permettono di continuare. Tuttavia, se prendete la Chiave d'Argento 5, quando arriverete al termine delle scale verrete trasportati nella metà speculare del livello (ve ne accorgerete dalle decorazioni sul muro, che sono quadrate invece di circolari). A questo punto dovrete raggiungere il Punto 2, che vi porterà nella metà originale della mappa.

La Chiave d'Argento 6 apre la strada verso la Chiave d'Argento 7, che vi aspetta al lato opposto del corridoio. Allo stesso modo, la Chiave d'Argento 7 vi permette di raggiungere la Chiave d'Argento 8: quest'ultima vi aprirà la strada verso l'Uscita.

Se invece iniziate dall'Entrata B, vi aggirerete per la parte destra della mappa; prendendo la Chiave d'Argento 1 verrete intrappolati in un campo di forza invisibile: per liberarvi dovrete colpire e distruggere il Missing Link che gironzola intorno alla vostra prigione trasparente. Uscite quindi dalla stanza e raccogliete la Chiave d'Argento 2: farete apparire un Nodo. Colpitelo per creare le scale che vi permetteranno di uscire da questa sezione.

Prendete la Chiave d'Argento 4 per far apparire sia la 3 che la 5: se raccogliete la 3 potrete procedere indisturbati; se, invece, prendete prima la 5 potrete raccogliere anche la 3 ed essere trasportati nella metà speculare di questo livello. Qui incontrerete la prima grossa differenza tra le due metà: se avrete l'arma adatta, infatti, potrete colpire il Nodo che è a sud est della vostra posizione. In questo modo colpirete tutti i Nodi del livello e potrete di conseguenza arrivare all'Uscita B.

In ogni caso, seguite la mappa fino al Punto 2 da dove verrete riportati nella vostra metà originale.

La Chiave d'Argento 6 vi permette di raccogliere la 7 che a sua volta vi apre la strada verso la 8. Prendete anche quest'ultima e potrete uscire da A.

Per arrivare all'Uscita B dovrete attivare tutti i nodi, come abbiamo detto prima, e raccogliere la Chiave d'Argento 6 della metà destra e la 7 di quella sinistra

Se giocate con un amico e uno dei vostri personaggi viene intrappolato in una delle piccole stanze di questa sezione, basterà raccogliere le chiavi che appaiono nella stanza per essere liberati. Un'ultima nota: entrambe le uscite "regolari" sono indicate da A, perché portano tutte e due allo stesso punto di partenza del livello successivo. L'uscita B, invece, porta in un posto un po' speciale...

LIVELLO 4
WAY OUT

Ci sono due entrate in questo livello (A e B): in base all'uscita utilizzata nel livello precedente apparirete in una piuttosto che nell'altra.

Se iniziate da B dovrete raccogliere prima la Chiave d'Argento 2, poi la Chiave d'Argento 3 (fate attenzione, perché entrambe diventano visibili solo quando vi avvicinate). A questo punto riapparirete all'entrata A. La statua al Punto 1 sparirà dopo pochi istanti, ma se riuscirete a colpirla farete apparire la Chiave d'Oro 1, che apre la strada verso la piccola stanza al Punto 4 contenente diversi tesori.

Il piccolo promontorio al Punto 2 ha delle caratteristiche abbastanza strane: non succede nulla se viene calpestato dai mostri o da un eventuale giocatore controllato dal computer, ma se lo toccate con il vostro personaggio creerà una scala al Punto 5, permettendovi così di raggiungere un'area segreta con il solito tesoro.

Il telefono al Punto 3 fa ruotare le scale a nord, bloccandovi la via di accesso ma permettendovi, allo stesso tempo, di continuare l'esplorazione del livello. La scala al Punto 5 (se c'è...) vi porterà in un'area segreta: se entrate in questa zona, dovrete raccogliere la Chiave d'Argento 1 per poter uscire. Se non ci sono queste scale potrete prendere ugualmente quelle a est: scendete e prendete la Chiave d'Oro 2. Colpite la porta nella stessa stanza e raggiungete il Punto 6.

Arrivati al Punto 7 si apriranno le porte delle due stanze a nord che generano di continuo mostri; quando li avrete eliminati tutti le porte rimarranno aperte solo pochi secondi: se riuscirete a entrare e a prendere la chiave potrete accedere alla stanza a sud e raccogliere il tesoro che nasconde.

L'alcova al Punto 8 nasconde un teletrasportatore che comunica con un'area segreta: una volta arrivati dovrete avventurarvi fino al Punto 9, dove troverete un cerchio che vi riporterà indietro.

Prima di uscire e completare anche il Terzo Mondo, potrete accedere a un'ultima stanza segreta: dovrete colpire la colonna senza statua per far apparire la Chiave d'Oro 3 che conduce alla stanzetta al Punto 0.

QUARTO MONDO

LIVELLO 1
SEWERS

La prima stanza che incontrerete in questo livello è piena di Revolving Dome: sono invulnerabili, quindi non perdete tempo cercando di colpirli perché otterreste solo di spingerli verso un'estremità della stanza. Evitateli, ricordando che prendendo la Chiave d'Oro 1 e la 2 ridurrete il numero di Dome vaganti per la stanza. Al Punto 1 potrete proseguire per il corridoio verso nord o colpire la leva sul muro: appena azionerete la leva l'acqua defluirà dal pozzo sotto di voi e potrete raggiungere la stanza contenente la Chiave d'Oro 3. Raccogliendo questa chiave bloccherete il corridoio, ma potrete proseguire fino alla stanza segnata dal Punto 2 dove troverete un tombino aperto che vi teletrasporterà al Punto 3. Quando vi avvicinerete alle condutture del Punto 4 inizieranno a spuntare fuori molti mostri; l'acqua, inoltre, riempirà il pozzo a ovest. Per poter continuare dovrete colpire la conduttura rotta al Punto 4, in modo da trasferire l'acqua dal pozzo di sinistra (permettendovi così di continuare) a quello di destra (inondando la stanza con il generatore di mostri - wow!). Cercate di fare in fretta, perché prima inonderete il generatore di mostri, meno nemici incontrerete nella stanza successiva. Se invece decidete di seguire il corridoio a nord (al Punto 1), dovrete attivare entrambi i Nodi nella parte alta della mappa e aprirvi la strada fino al Punto 5, dove troverete altri Revolving Dome. Oltre che essere invulnerabili sono anche piuttosto veloci e, quindi, è molto difficile evitarli: vi conviene spingerli, sparandogli addosso, verso il lato opposto della stanza e quindi correre verso il Punto 5, dove vi aspetta uno scudo che vi permetterà di superarli senza problemi.

Nella stanza successiva scoprirete che la strada è sbarrata da un campo di forza (al Punto 6): per superarlo dovrete colpire il Nodo a nord est; l'ultimo ostacolo che si frappone tra voi e l'uscita è un pozzo pieno d'acqua al Punto 8: dovrete colpire la ruota al Punto 7 (deve girare due volte) per far defluire l'acqua e poter passare.

LIVELLO 2

PUMP ROOM

Come al solito ci sono due possibili entrate (A e B): apparirete in corrispondenza dell'uscita utilizzata nel livello precedente.

Se iniziate da B dovrete raccogliere la Chiave d'Argento 1 per uscire dalla prima stanza; avventuratevi quindi lungo il corridoio per trovare una vita extra. A questo punto vi ricollegherete con la strada principale al Punto 8. Partendo invece da A, dovrete sparare al Nodo posizionato sull'isoletta vicina alla stanza iniziale. Attivando questo Nodo, potrete prendere la Chiave d'Oro 1, che apre il tombino al Punto 1; entrandoci dentro apparirete in un'area segreta, che potrete abbandonare solo passando per la grande tubatura al Punto 2.

Per poter continuare dovrete colpire la leva al Punto 3; fate attenzione: questa leva ha due posizioni possibili. All'inizio è orizzontale e, se la colpite in questa posizione, bloccherà l'afflusso di acqua al Punto 4. Se invece vi attarderete troppo nella stanza, a causa dei numerosi mostri, la leva ruoterà e, quando colpita, libererà dall'acqua il pozzo al Punto 5.

Se potete superare il pozzo al Punto 4 arriverete al corridoio vicino al punto di Partenza B, ma senza vite extra. Se invece passerete per il pozzo al Punto 5, vi collegherete direttamente alla strada principale.

Quando raggiungerete il Punto 7 scoprirete che la strada è bloccata dal pozzo a sud, colmo d'acqua; dovrete distruggere tutte le tubature che alimentano il bacino al Punto 6. Iniziate distruggendo quella di sinistra, passate poi a quella al centro e infine eliminate quella di destra.

Superato il Punto 7, potrete prendere la rampa a sinistra che conduce a un piccolo tesoro e poi uscire prendendo la Chiave d'Argento 2, oppure seguire semplicemente la strada principale.

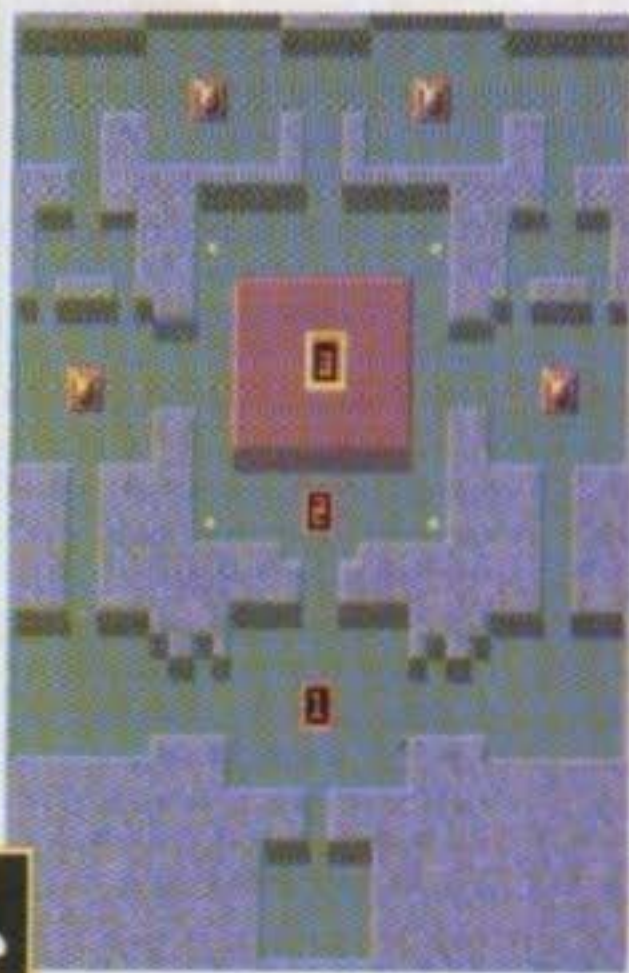
Nella stanza successiva, al Punto 9, ci sono tre interruttori: dovrete colpire prima quello centrale e poi quello a sinistra, in modo da creare delle scale in quella direzione. Colpite infine l'interruttore di destra in modo da far defluire l'acqua dal pozzo.

Salite le scale, attivate i due Nodi (quello al Punto 0 esiste solo se siete entrati da B), prendete la Chiave d'Argento 3 e potrete concludere anche questo livello.

LIVELLO 4

TIME FOR CHAOS

Finalmente l'ultimo livello! Il Chaos Engine è posto al centro , protetto da un campo di forza generato dai quattro Nodi attivi. Prima di poterlo attaccare, quindi, dovrete eliminare il campo.

Anche se il Contatore indica quattro Nodi in questo livello, non si tratta di Nodi normali ma di quattro generatori, simili a quello trovato alla fine del livello precedente: dovrete quindi semplicemente distruggerli colpendoli ripetutamente.

La stanza al Punto 1 tiene sotto controllo i vostri progressi, visto che ogni generatore è collegato a uno dei quattro set di pistoni. Ogni volta che distruggerete un Generatore il set corrispondente di pistoni si bloccherà. Ritornate in questa stanza sia per controllare la situazione sia per resuscitare uno dei vostri personaggi.

Quando riuscirete a distruggere i quattro Generatori verrete informati dell'apertura dell'Uscita: il campo di forza sparirà e troverete un anello pulsante al Punto 2 che vi teletrasporterà davanti al Chaos Engine per lo scontro finale.

Dovrete prima danneggiare lo scudo dell'Engine, in modo da creare un'apertura abbastanza grande per poterne colpire il cuore: fate attenzione, perché una volta superato lo scudo il cannone potrà sparare al massimo della potenza.

Tutto quello che vi rimane da fare è distruggere l'Engine per riportare pace e tranquillità alla Terra. Semplice, no?

LIVELLO 3

THE HALL OF MACHINES

In pratica, in questo livello, dovrete percorrere un lungo corridoio che connette l'entrata con l'uscita: a intervalli regolari troverete delle coppie di Nodi che creano delle barriere mortali per i vostri personaggi: prima di attraversare una coppia di Nodi dovrete, quindi, risolvere un particolare puzzle nelle diverse stanze laterali.

La Stanza 1 contiene un cerchio di piccoli pozzi: dovrete raccogliere la Chiave d'Oro al centro del cerchio in modo da creare alcune rocce. Colpitene e distruggetene almeno una e il gioco è fatto. La cifra che appare sul muro è semplicemente un indizio per un puzzle successivo: (tanto voi avete i TNT di Kappa!) prima di uscire, colpitela.

Nella Stanza 2 troverete una ruota che collega due contatti: per completare il puzzle basta colpire la ruota in modo da bloccarla. Se, però, riuscite a bloccarla proprio mentre sta collegando i due contatti, il muro a nord si aprirà e potrete arrivare direttamente alla Stanza 4.

La Stanza 3, purtroppo, racchiude alcuni generatori di mostri particolarmente "duri"; dovrete distruggere sia i mostri che i generatori per completarla. A questo punto dovrete colpire l'"1" che appare sul muro per disattivare i due Nodi. Se colpirete anche il "4", accederete a una scorciatoia per la Stanza 5.

Nella Stanza 4 troverete alcuni quadranti, di cui solo uno attivo: dovrete colpire il piccolo pulsante che si trova proprio vicino al quadrante in funzione: eliminate tutti i mostri che tentano di proteggere il quadrante e aspettate che l'ago al suo interno compia un giro.

La Stanza 5 contiene invece tre pistoni in funzione: appena entrerete appariranno alcuni mostri e, man mano che li eliminerete, i tre pistoni si bloccheranno. Quando anche l'ultimo si fermerà, avrete completato la stanza.

L'ultima sezione della Hall of Machines offre una panoramica di quello che dovrete fare nel prossimo livello: la mappa di questa sezione, infatti, è una rappresentazione in piccolo della mappa dell'ultimo livello.

Prima di tutto dovrete attivare tutti i Nodi nelle quattro piccole stanze che circondano il generatore al Punto 6: noterete, tuttavia, che anche quando il Contatore di Nodi raggiunge lo zero la porta rimane chiusa: dovrete allora distruggere il generatore, in modo da eliminare il cavo che lo collega con la porta e, finalmente, uscire.

http://www.oldgamesitalia.net/

TUTTOTNT

TNT

Eccolo finalmente: il richiestissimo elenco di tutte le soluzioni, le gabole e i codici apparsi nella rubrica TNT dal numero 1 ad oggi. Se avete problemi nel finire uno dei giochi inclusi in questo elenco sapete cosa fare: sęgnarvi in che numero arretrato di K è apparsa la soluzione/gabola e quindi farne richiesta all'editore.

N.B. L'elenco è stratturato nel seguente modo: titolo, tipo di aiuto, numero di K e anno in cui è stato pubblicato.

Titolo	Aiuto	K
A-TRAIN	Soluzione livelli	49-93
ACTION FIGHTER		05-89
ACTION FIGHTER		06-89
AD&D	Consigli	08-89
AD&D	Consigli	15-90
ADDAMS FAMILY	Gabola	46-93
AFTER BURNER	Consigli	13-90
AFTERBURNER	Trucco	04-89
AFTERBURNER		10-89
AFTERBURNER	Consigli	19-90
ALEX IN MIRACLE WORLD	Mappa	06-89
ALEX KIDD IN MIRACLE W.		05-89
ALIENS	Codici	04-89
ALIENS	Consigli	05-89
ALONE IN THE DARK	Soluzione	48-93
ALTERED BEAST	Trucchi	11-89
AMNIOS	Password	36-92
ANOTHER WORLD	Soluzioni e mappe	38-92
ANOTHER WORLD	Soluzione livelli	45-92
APIDYA	Password	47-93
ARCHIPELAGOS	Consigli	09-89
ARCHIPELAGOS	Soluzioni	11-89
ARKANOID 2	Consigli	21-90
ARKANOID II		
RREVENGE OF DOH	Gabola	05-89
ARMOUR GEDDON	Gabola	46-93
ASTRO MARINE CORPS	Codici	22-90
ATOMINO	Password	36-92
AUF WIEDEREN MONTY	Cheat Mode	19-90
AWESONE	Gabola	30-91
BAAL	Consigli	05-89
BAD DUDE	Listato	06-89
BARBARIAN		10-89
BARBARIAN II	Mappa	01-88
BARBARIAN II	Vari	04-89
BARD'S TALE	Trucco	15-90
BARGON ATTACK	Gabola	42-92
BART SIMPSON VS S. M.	Gabola	46-93
BATMAN	Listato	04-89
BATMAN	Mappe	06-89
BATMAN	Listato	09-89
BATMAN	Listato	12-89
BATMAN THE MOVIE	Mappa	14-90
BATMAN THE MOVIE	Gabola	18-90
BATTLE [illegible]	Soluzione livelli	37-92
[illegible]TTLE SQUADRON	Consigli	18-90
BATTLETECH	Mappa	11-89
BEACH VOLLEY	Trucchi	20-90

Titolo	Aiuto	K
BETTER DEAD THAN ALIEN	Gabola	04-89
BLACK BELT		05-89
BLODWYCH	Gabola	21-90
BLOOD MONEY	Gabola	19-90
BLOODWYCH	Mappa	13-90
BLOODWYCH	Mappa	14-90
BOMBUZAL	Consigli	02-89
BOMBUZAL	Codici	04-89
BOMBUZAL	Codici	19-90
BOMBUZAL	Consigli	02-89
BRAT	Livelli	30-91
BRAT	Gabola	46-93
BUBBLE BOBBLE	Listato	01-88
BUGS BUNNY	Codici	30-91
BY FAIR MEANS OR FOUL	Codici	03-89
CADAVER	Soluzione 1a parte	25-91
CADAVER	Soluzione 2ª parte	26-91
CADAVER	Sol. 3ª-4ª parte	27-91
CADAVER	5° Livello	28-91
CALIFORNIA GAMES	Consiglio	03-89
CAPONE	Trucco	02-89
CAPTAIN SILVER		06-89
CAPTIVE	Soluzione	25-91
CAPTIVE	Special	28-91
CAR-VUP	Cheatmode	29-91
CARRIER COMMAND	Consigli	02-89
CARRIER COMMAND	Consigli	04-89
CARRIER COMMAND	Consigli	12-89
CASTLE MASTER	Soluzione parziale	20-90
CHAMPION DRIVER	Password	36-92
CHAMPIONS OF KRYNN	Soluzione la parte	23-90
CHAMPIONS OF KRYNN	Soluzione 2 parte	24-91
CHARIOTS OF WRATH	Vite infinite	21-90
CHASE HQ	Consigli	19-90
CHIP'S CHALLENGE	Gabola	47-93
CHOPLIFTER		05-89
CHOPLIFTER		06-89
CHUCK ROCK	Password	31-91
CHUCK YAEGER'S AIR C.	Livelli	34-91
CIVILIZATION	Soluzione	42-92
CODENAME: ICEMAN	Soluzione	29-91
CONFLICT EUROPE	Consigli	11-89
CORRUPTION	Mappa	[illegible]
CORRUPTION	Mappa	04-89
COURSE OF SHERWOOD	Vite infinite	19-9[illegible]
CRUISE FOR A CORPSE	Soluzione	40-92
CURSE OF ENCHANTIA	Soluzione	48-93
CYBERNOID	Trucco	03-89

Titolo	Aiuto	K
CYBERNOID	Vite infinite	19-90
CYBERNOID II	Comb. tasti	01-88
CYBERSPACE	Mappa	08-89
DALEY THOMPSON'S O. C.	Trucco	21-90
DARK SIDE	Gabola	14-90
DARKSEED	Soluzione	49-93
DEADLY TOWERS	Consigli	09-89
DEFENDER OF THE CROWN		04-89
DEFENDER OF THE CROWN	Miniguida	21-90
DEJA VU	Consigli	10-89
DEMON'S WINTER	Mappa	11-89
DOUBLE DRAGON	Consigli	05-89
DOUBLE DRAGONS	Vite Infinite	19-90
DRAGON NINJA	Mappa	07-89
DRAGON SPIRIT	Strategie	19-90
DRAGON'S LAIR	Soluzione	06-89
DRAGON'S LAIR III	Soluzione	29-91
DRAKKEN	Sol. 4ª parte	26-91
DRAKKHEN	Soluzione	20-90
DRAKKHEN	Guida II parte	22-90
DRAKKHEN	Soluzione 3ª parte	24-91
DRAKKHEN	Soluzione 3ª parte	25-91
DRAKKHEN	Ultima Soluzione	31-91
DUNE	Soluzione	44-92
DUNGEON MASTER	Consigli	07-89
DUNGEON MASTER	Consigli	12-89
DUNGEON MASTER	Guida	15-90
DUNGEON MASTER	Soluzione 2a parte	16-90
DUNGEON MASTER	Soluzione 3a parte	17-90
DUNGEON MASTER	Sol. (ultima parte)	18-90
DUNGEON MASTER	Consigli	19-90
DYNAMITE DUX	Gabola	29-91
E-MOTION	Poke	21-90
E-MOTION	Gabola	30-91
E-MOTION	Gabola	45-92
ELF	Password	36-92
ELIMINATOR	Codici e Consigli	01-88
ELIMINATOR	Codici	04-89
[illegible]	Consigli	01-88
ELITE	[illegible]	02-89
ELITE	Consigli	[illegible]
ELITE	Gabola	[illegible]
ELITE F[illegible]SH BACK	[illegible]	13-90
ELVI[illegible] M. OF TH[illegible] DARK	Soluzioni e [illegible]	34-91
EMPI[illegible] STRIKES BACK	Tasti	01-88
EPIC	Password	46-93
ERRARE HUMAN EST...	Password	36-92
ESCAPE FROM COLDITZ	Aiuto	29-91

Tricks 'n' Tactics

TNT

Gioco	Tipo	Numero	Gioco	Tipo	Numero	Gioco	Tipo	Numero
EYE OF BEHOLDER	Soluzione livelli	39-92	HELTER SKELTER	Codici	21-90	MEAN STREETS	Codici	21-90
EYE OF BEHOLDER -2a parte	Mappe	38-92	HEROES OF THE LANCE	Consigli	05-89	MEAN STREETS	Password	23-90
EYE OF BEHOLDER-1a parte	Mappe	37-92	HEROES OF THE LANCE	Consigli	07-89	MEGA LO MANIA	Soluzioni	36-92
EYE OF HORUS	Trucco	30-91	HEROES OF THE LANCE	Mappa	07-89	MEGALOMANIA	Password	46-93
EYE OF THE BEHOLDER 2	Soluzione - parte 3	45-92	HOOK	Soluzione	44-92	MENACE	Tasti	01-88
EYE OF THE BEHOLDER II	Soluzione - parte 1	43-92	H. ZOMBIES FROM THE CRYPT	Consigli	29-91	METROID	Codice	04-89
EYE OF THE BEHOLDER II	Soluzione - parte 2	44-92	H. ZOMBIES FROM THE CRYPT	Password	47-93	METROID	Gabola	05-89
F-19 STEALTH FIGHTER	Listato	31-91	HUNTER	Gabola	[illegible]-92	MICKEY MOUSE	Gabola	11-89
F/A 18 INTERCEPTOR	Listato	04-89	IKARI WARRIORS	Trucco (T[illegible]	01-88	MICROPROSE	Consigli	09-[illegible]
F19 STEALTH FIGHTER	Listato	28-91	IKARI WARRIORS	Cheat mode	19-90	MICROPROSE SOCCER	Consigli	05-89
FAERY TALE	Codici	11-89	IL MURO	Gabola	09-89	MICROPROSE SOCCER	Consigli	[illegible]-89
FALCON	Gabola	05-89	IMMORTAL	Soluzione livelli	40-92	MIDWINTER	Consigli	20-90
FALCON	Trucco	06-89	IMMORTAL	Sol. livelli 2a parte	[illegible]-92	MIDWINTER	Consigli	22-90
FAMMI STRADA, NIGEL!	Gabole	43-92	IMPOSSIBLE MISSION II	Consigli	[illegible]-89	MIGHT & MAGIC 4	Soluzione	48-93
FANTASY ZONE		05-89	IMPOSSIBLE MISSION II	Listato	10-89	MIGHT & MAGIC 4	Soluzione	49-93
FANTASY ZONE II Soluzioni		06-89	I. SHRINKING SPJERE	Listato	07-89	MIKE TYSON'S PUNCH OUT	Codici	09-89
FASCINATION	Soluzioni	38-92	INDIANA JONES	Soluzione	15-90	MILLENNIUM	Trucchi	08-89
FERNADEZ MUST DIE	Vite infinite	19-90	INDIANA THE LAST C.	Consigli	12-89	MONT PYTHON	Gabola	29-91
FIGHTER BOMBER	Consigli	19-90	INDY 4: Fate of Atlantis	Soluzione	44-92	MONTY PYTHON	Consigli	47-93
FIGHTER BOMBER	Gabola	29-91	INTERNATIONAL KARATE	Codici	05-89	MORPHEUS	Listato	01-88
FIGHTING SOCCER	Trucco	19-90	INTERNATIONAL KARATE	Password	45-92	MR.HELI	Consigli	14-90
FIRST STRIKE	Poke	14-90	INTERPHASE	Gabola	45-92	MUNSTERS	Soluzione	05-89
FISH	Mappa	07-89	ITALY '90 SOCCER	Soluzione	05-89	MY HERO		10-89
FLIGHT DECK	Soluzioni	36-92	IVANHOE	Password	36-92	NAVY MOVES	Codici	11-89
FLOOD	Codici	22-90	JAMES POND	Password	36-92	NEBULUS	Tasti	03-89
FLYING SHARK	Codice	06-89	J. W. WHIRLWIND SNOOKER	Gabola	46-93	NEBULUS		10-89
FLYING SHARK	Gabole	21-90	JOAN OF ARC	Listato	06-89	NEBULUS	Trucco	21-90
FOFT	Consigli	07-89	JUDGE DREDD	Gabola	46-93	NETHERWORLD	Consigli	05-89
FOOTBALL DIRECTOR II	Listato	03-89	KENSEIDEN	Soluzioni	06-89	NEUROMANCER	Codici	07-89
FOOTBALL DIRECTOR II	Trucco	03-89	KICK OFF	Trucchi	10-89	NEUROMANCER	Listato	08-89
FOOTBALL DIRECTOR II	Listato	05-89	KICK OFF 2	Gabola	28-91	NEUROMANCER	Consigli-Leggenda	25-91
FORGOTTEN WORLDS	Gabola	10-89	KID IKARUS	Codici	04-89	NEUROMANCER	Ultima soluzione	26-91
FORGOTTEN WORLDS	Sol. primi 3 livelli	13-90	KING OF THE BEACH	Consigli	14-90	NEVERMIND	Password	18-90
FORGOTTEN WORLDS	Consigli	19-90	KING QUEST V	Soluzioni	34-91	NEW ZEALAND STORY	Gabola	12-89
FUSION	Gabole	04-89	KING QUEST VI	Soluzione livelli	47-93	NEW ZEALAND STORY	Gabole	21-90
FUSION	Gabola	07-89	KRISTAL	Soluzione	08-89	NEW ZELAND STORY	Gabola	45-92
FUTURE WARS	Soluzione	17-90	KULTURE KLUB	Consigli	09-89	NIGHT SHIFT	Livelli	28-91
GALDREGON'S DOMAIN	Mappe	06-89	KYRANDIA	Soluzione	46-93	NIGHT SHIFT	Livelli	29-91
GAME OVER II	Codice	03-89	LARRY 5	Soluzioni	37-92	NINJA SPIRIT	Consigli	21-90
GAME OVER II	Codice	03-89	LASER SQUAD	Consigli	01-88	NINJA WARRIOR	Trucchi	20-90
GAME OVER II		04-89	LAST NINJA 2	Consigli	02-89	NINJA WARRIORS	Gabole	18-90
GARFIELD	Mappa e Consigli	03-89	LAST NINJA 2	Mappa	04-89	NINJA WARRIORS	Password	45-92
GEMINI WING	Poke	14-90	LAST NINJA 2	Livello 4	24-91	OIL IMPERIUM	Consigli	20-90
GHOST HOUSE		04-89	LAST NINJA II	Mappe	23-90	OOPS UP	Listato	28-91
GHOST HOUSE		06-89	LAURA BOW II	Soluzione	45-92	OOPS UP!	Password	36-92
GHOSTBUSTERS	Codice	19-90	LEISURE SUIT LARRY	Soluzioni	07-89	OP. STEALTH	Consigli	28-91
GHOULS AND GHOSTS	Cheat mode	19-90	LEISURE SUIT LARRY 3	Soluzione	18-90	OPERATION STEALTH	Soluzione la parte	23-90
GHOULS'N'GHOSTS	Trucchi	20-90	LEISURE SUIT LARRY II	Soluzione	16-90	OPERATION STEALTH	Soluzione 2 parte	24-91
GHOULS'N'GHOSTS	Vite infinite	21-90	LEMMINGS	Livelli Easy/Tricky	29-91	OPERATION STEALTH	Consigli	25-91
GOBLIINS!	Soluzione	39-92	LEMMINGS	60 livelli	30-91	OPERATION STEALTH	Consigli	26-91
GOBLIINS 2	Soluzione	51-93	LEONARDO	Consigli	14-90	OPERATION THUNDERBOLT	Gabola	17-90
GODS	Guida ai 4 livelli	33-91	LICENCE TO KILL	Consigli	10-89	OPERATION THUNDERBOLT	Gabola	46-93
GODS	Soluzioni liv.: 2,3,4	35-92	LICENCE TO KILL	Poke	12-89	OPERATION WOLF	Listato	03-89
GOLVELLIUS	Trucchi	07-89	LINE OF FIRE	Password	36-92	OPERATION WOLF	Listato	04-89
GRADIUS	Gabola	09-89	LOGICAL	Gabola	45-92	PACMANIA	Listato	05-89
GRAND PRIX	Mappe	38-92	LOOM	Soluzione	22-90	PANDORA	Mappa	04-89
GRAND PRIX	Mappe	37-92	LOTUS ESPRIT T. CHALLENGE	Gabola	46-93	PANG	Gabola	47-93
GREMLINS 2	Gabola	28-91	LOTUS II TURBO CHALLENGE	Password	36-92	PARADROIT '90	Gabola	46-93
HAMMERFIST	Password	36-92	LOTUS TURBO CHALLENGE II	Gabola	46-93	PARASOL STAR	Gabola	47-93
HARD DRIVIN	Gabole	19-90	LURE OF THE TEMPTRESS	Soluzione	45-92	PARASOL STARS	Password	45-92
HARLEQUIN	Gabola	45-92	MANIAC MANSION	Soluzioni	34-91	PASSING SHOT	Trucco	19-90
HAWKEYE	Consigli	13-90	MARAUDER	Tasti	01-88	PETER BEARDSLEY'S SOCCER	Consigli	06-89
HEART OF CHINA	Soluzioni	36-92	MAYDAY SQUAD	Mappa	10-89	PHANTASY STAR		06-89
HELICHOPPER	Consigli	19-90	MC ZAK KRACKEN	Consigli	09-89	PIPEMANIA	Codici	20-90

http://www.oldgamesitalia.net/

Tactics

PIPEMANIA	Trucco	21-90
PLATOON	Trucco	02-89
POLICE QUEST II	Soluzione	30-91
POLICE QUEST III	Soluzione livelli	[illegible]-92
POOL OF RADIANCE	Mappa	05-89
POOL OF RADIANCE	Consigli	08-89
POPULOUS	Listato	10-89
POPULOUS	Gabola	46-93
POPULOUS 2	Password	46-93
POPULOUS II	Gabola	46-93
POWER DRIFT	Gabola	46-93
POWERDROME	Consigli	02-89
POWERMONGER	Consigli	27-91
POWERMONGER	Gabola	46-93
POWERPLAY	Stupido	01-88
PREDATOR	Trucco	21-90
PRESIDENT IS MISSING	Consigli	07-89
PRINCE OF PERSIA	Sol. quattro livelli	26-91
PRINCE OF PERSIA	Ultimi livelli	27-91
PRINCE OF PERSIA	Trucco	31-91
PROJET X	Gabola	45-92
PROPHECY 1 - THE VIKING C.	Password	21-90
PUSH OVER	Password	46-93
QUARTET		05-89
R-TYPE	Listato	04-89
R-TYPE	Listato	06-89
R-TYPE	Listato	07-89
R-TYPE	Trucchi	08-89
R-TYPE		10-89
RAILROAD TYCOON	Listato	28-91
RAILROAD TYCOON	Gabole	31-91
RAILROAD TYCOON	Gabola	46-93
RAINBOW ISLAND	Password	45-92
RAINBOW ISLANDS	Gabole	21-90
RAMBO III	Mappa	05-89
RAMBO III	Consigli	07-89
RAMBO III	Trucco	21-90
RENEGADE	Gabola	09-89
RETURN TO GENESIS		04-89
REX		04-89
RICK DANGEROUS	Gabola	13-90
RICK DANGEROUS	Poke	14-90
RISE OF THE DRAGON	Soluzione	28-91
RISE OF THE DRAGON	Aiuto	29-91
ROAD RUNNER	Tasti	13-90
ROADBLASTER	Password	19-90
ROBIN HOOD	Soluzioni	37-92
ROBIN HOOD C. OF THE L.	Soluzioni	38-92
ROBOCOD	Soluzione livelli	36-92
ROBOCOD	Gabola	46-93
ROBOCOP	Listato	05-89
ROBOCOP	Listato	07-89
ROBOCOP	Consigli	21-90
ROBOCOP 2	Gabola	29-91
ROCKET RANGER	Soluzioni	06-89
RUNNING MAN	Consigli	10-89
RVF	Consigli	10-89
SAINT DRAGON	Vite infinite	29-91
SAINT DRAGON	Gabola	45-92
SAVAGE	Codice	03-89
SAVAGE	Mappa	04-89
SAVAGE	Consigli	13-90
SEARCH FOR THE KING	Consigli	27-91
SECRET OF MONKEY ISLAND	Soluzione 1ª parte	29-91
SECRET OF MONKEY ISLAND	Soluzione 2ª parte	30-91
SECRET OF MONKEY ISLAND 2		
Le Chuck's Revenge	Soluzione	39-92
SENSIBLE SOCCER	Soluzioni livelli	42-92
SHADOW OF THE BEAST	Soluzione	13-90
SHADOW OF THE BEAST 2	Consigli	24-91
SHADOW OF THE BEAST 2	Soluzione	25-91
SHADOW OF THE BEAST II	Soluzione	26-91
SHADOW OF THE BEAST III	Soluzione	46-93
SHADOWLANDS	Soluzione livelli	40-92
SHADOWLANDS	Soluzione livelli	41-92
SHANGAI KARATE	Listato	03-89
SHERLOCK HOLMES	Soluzione	47-93
SHINOBI		05-89
SHINOBI	Consigli	09-89
SIDEWINDER	Consigli	05-89
SILKWORM	Trucco	09-89
SILLY PUTTY	Soluzione livelli	46-93
SIM CITY	Consigli	20-90
SOCERY +		04-89
SOLOMON'S KEY	Consigli	21-90
SORCERY PLUS	Trucchi e consigli	03-89
SPACE HARRIER	Listato	02-89
SPACE HARRIER	Mappa	02-89
SPACE HARRIER		04-89
SPACE HARRIER		10-89
SPACE HARRIER	Trucchi	20-90
SPACE QUEST III	Consigli	16-90
SPACE QUEST IV	Ultima avventura	32-91
SPEEDBALL	Consigli	05-89
SPEEDBALL II	Consigli	27-91
SPHERICAL	Codici	11-89
SPHERICAL	Codici	21-90
SPINDIZZY WORLDS	Gabola	45-92
SPY VS. SPY	Mappe	15-90
STAR GOOSE	Vite infinite	19-90
STAR RAY		04-89
STAR TREK	Soluzione	41-92
STARGLIDER II	Consigli	01-88
STARRAY	Trucco	30-91
STORMLORD	Consigli	13-90
STREET FIGHTER	Trucco	03-89
STRIDER	Trucchi	20-90
STRYX	Gabola	22-90
SUPER HANG-ON	TRUCCHI	20-90
SUPER MARIO BROS	Consigli	02-89
SUPER MARIO BROS II	Consigli	09-89
SUPERCARS 2	Consigli e trucchi	31-91
SUPERCARS 2	Liv. medium e hard	32-91
SUPREMACY	Listato	28-91
SWIT	Gabola	46-93
SWITCHBLADE	Gabola	45-92
SWITCHBLADE & RICK D.	Gabola	30-91
SWORD OF SOAN	Consigli	04-89
TARGHAN	Consigli	11-89
TEDDY BOY		05-89
T. MUTANT HERO TURTLES	Consigli	29-91
THE BLUES BROTHERS	Gabola	46-93
THE GODFATHER	Gabola	47-93
THUNDERBIRD	Sol. ultimi 2 livelli	15-90
THUNDERBIRDS	Mappa	10-89
THUNDERBIRDS	Codici	11-89
THUNDERBLADE	Tasti	04-89
THUNDERBLADE		06-89
THUNDERBLADE	Gabole	19-90
TIME MACHINE	5 ere	26-91
TIME MACHINE	Gabola	29-91
TITUS THE FOX	Password	46-93
TOKI	Gabola	46-93
TOTAL ECLIPSE	Consigli	03-89
TOTAL ECLIPSE	Soluzione	05-89
TOYOTA CELICA GT RALLY	Gabola	28-91
TRACK SUIT MANAGER	Soluzioni	07-89
TRANSBOT		06-89
TURRICAN II	Vite infinite	31-91
TV SPORTS FOOTBALL	Consigli	07-89
TV SPORTS FOOTBALL	Consigli	14-90
TV SPORTS FOOTBALL	Gabola	07-89
TYRANTHRAXUS	Trucchi	08-89
UGH	Password	47-93
ULTIMA IV	Soluzione	10-89
ULTIMA UNDERWORLD	Soluzione	44-92
ULTIMA UNDERWORLD II	Sol. - 1a parte -	50-93
ULTIMA UNDERWORLD II	Sol. - 2a parte -	51-93
ULTIMA VI	Consigli	21-90
ULTIMA VI	Soluzioni	34-91
ULTIMA VII	Soluzione	43-92
UNTOUCHABLES	Codici	21-90
VETERAN		04-89
VIGILANTE	Consigli	11-89
VINDICATOR	Codice	01-88
VINDICATOR	Codici	03-89
VIRUS	Tasti	03-89
VIRUS	Codice	05-89
VOYAGER	Gabola	11-89
VOYAGER	Gabole	30-91
WAR IN MIDDLE HEARTH	Consigli	07-89
WEC LE MANS		10-89
WEIRD DREAMS	Consigli	19-90
WEIRD DREAMS	Trucco	30-91
WHIRLIGIG	Codici	01-88
WING COMMANDER I & II	Gabola	46-93
WISHBRINGER	Soluzione	30-91
WOLFCHILD	Consigli	47-93
WONDER BOY		06-89
WONDERBOY IN M.	Trucchi	07-89
WRATH OF THE DEMON	Soluzione	30-91
X-OUT	Consigli	19-90
XENOMORPH	Soluzione	23-90
XENOMORPH	Soluzione 3 parte	24-91
XENOMORPH	Livello 7,8,9,10	25-91
XENOMORPH	Livelli 12-1	26-91
XENON 2	Consigli	12-89
XENON 2	Gabola	30-91
XENON II	Consigli	11-89
XENON II	Gabole	31-91
XIPHOS	Guida al comm.	25-91
XIS	Poke	14-90
XYBOTS	Consigli	10-89
XYBOTS	Consigli	11-89
ZARCH	Tasti	01-88
ZILLION		04-89
ZILLION	Mappa	06-89
ZILLION II		06-89

http://www.oldgamesitalia.net/

NEX di Antonio Ciampitti · Via Bugatti, 13 · RHO

OFFERTE SPECIALI FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

COMMODORE 64

Kit Scuola 1 2 3 4 5 contenente 100 programmi didattico scolastici
L. 49.000

Interfaccia parallela per utilizzare qualsiasi stampante Commodore C 64 e C 128
L. 39.000

OFFERTA SPECIALE STAMPANTI

Star LC - 24/200 NLQ 24 aghi colore
L. 699.000

Star LC - 24/200 NLQ 24 aghi B/N
L. 600.000

Star LC 20 9 aghi b/n
L. 330.000

MPS 1550 9 aghi color Parallela IBM
L. 390.000

Digitalizzatone Videon per PC IBM compatibili 286/386 a colori VGA 1024 x 768 **L. 299.000**

Scanner ManualeGS 4500 **L. 299.000**

Vidi PC 12 real Time digitizzer **L. 200.000**

HARD DISK AT BUS

40 Mb 3 1/2	L.	199.000
80 Mb 3 1/2	L.	399.000
107 Mb 3 1/2	L.	429.000
127 Mb 3 1/2	L.	449.000
170 Mb 3 1/2	L.	479.000
215 Mb 3 1/2	L.	499.000

AMIGA 500/600

Kikstart 1.3: Sistema operativo ROM
L. 49.000

Espansione 512 Kb (porta a 1 MB)
L. 49.000

Espansione 1,5 Mb + clock
L. 130.000

Antivirus/Virus detector
L. 29.000

Espansione 2 MB interna
L. 150.000

Mouse opto/meccanico 250 Dpi
L. 39.000

Mouse infrarossi
L. 49.000

Emulatore 286/16 Mhz At Atonce Plus
L. 200.000

Kikstart 3.0 (rende compatibile l'Amiga 500 con l'Amiga 1200)
L. 90.000

SOFTWARE AMIGA E PC COMPATIBILI ANCHE GESTIONALE A PARTIRE DA
L. 7.000
SU TUTTI I TITOLI COMPRI 3 PAGHI 2

SCANNER GS 4500 PER AMIGA 400 DPI
L. 250.000

Digitizer Color 4096
L. 250.000
Compreso Splitter Pal

È SEMPRE VALIDA LA SVENDITA DELLE CASSETTE PER CONSOLE FAMICOM, MEGA DRIVE, GAME BOY

DA L. 29.000

NEGOZIO: 02/93505280 • ORDINAZIONI: 02/93505942 • FAX: 93505219

NEX INTERNATIONAL
HARDWARE E SOFTWARE

DI ANTONIO CIAMPITTI

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO VIA BUGATTI, 13 - 20017 RHO (MI) 02/93505280

PER LE ORDINAZIONI POTETE TELEFONARE ALLO 02/93505942

OPPURE MANDARE UN FAX ALLO 02/93505219

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA PER POSTA O CORRIERE

DAL 1° LUGLIO CHIUSURA PER TURNO AL SABATO POMERIGGIO E LUNEDI' MATTINO
ORARIO LAVORO 9 - 12,30 / 15,30 - 19

UNA PIOGGIA DI OFFERTE SPECIALI FINO AD ESAURIMENTO SCORTE PER A600/A1200/A2000

Televideo riceve videate da tv televideo Rai e privati, con stampa e memorizzazione trough per stampante L. 170.000

Hard Disk interni A1200 A600 2,5 Pollici 8Ms
40 MB L. 399.000 - 60 MB L. 480.000
80 MB L. 599.000 - 120 MB L. 850.000

Midi professional 3 in 2 out trough
L. 40.000

Nuovo stereo digitizer 56 mhz Stereo Home Kit Music 100" mono L. 179.000

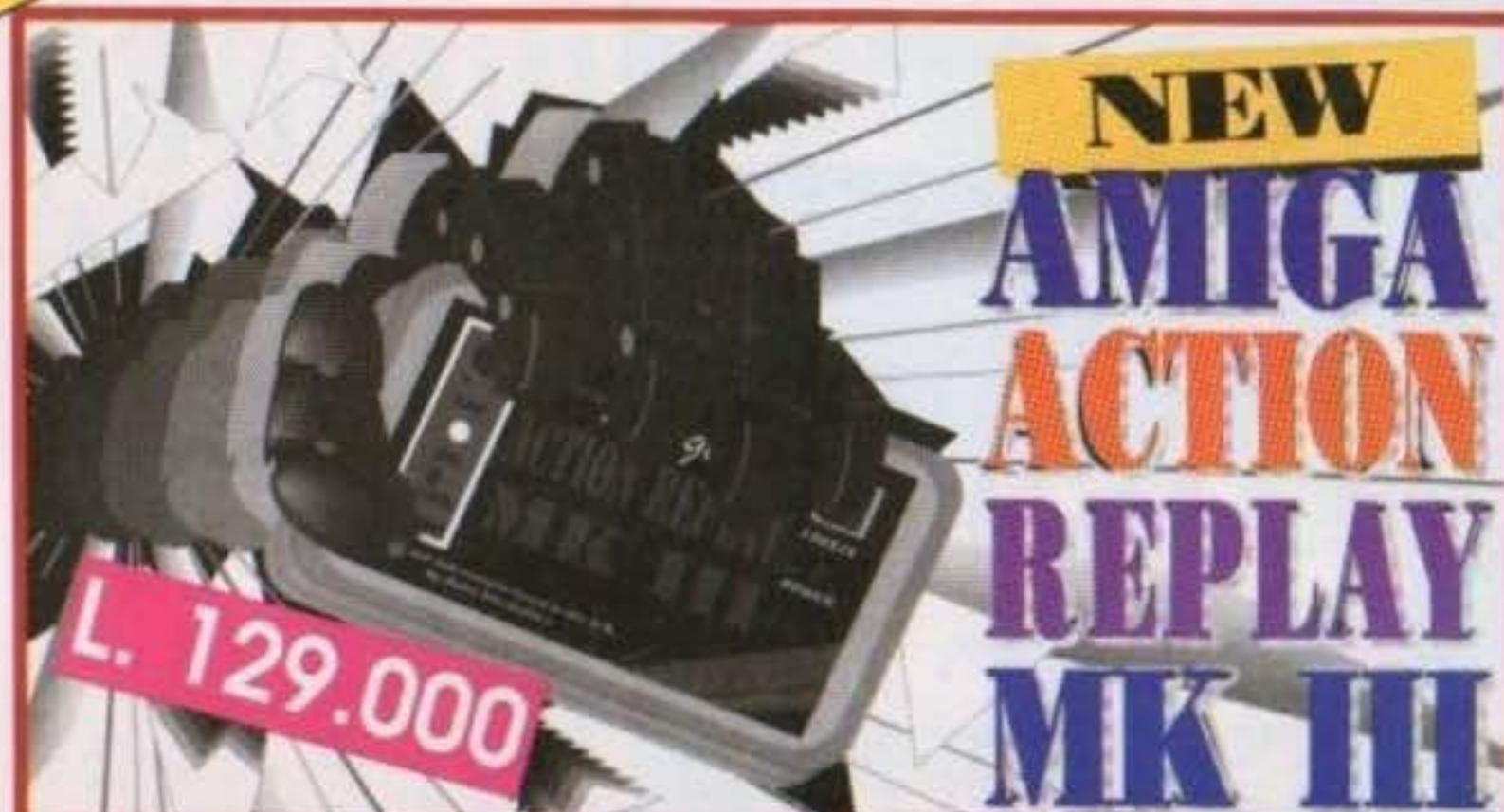
Espansioni 2 MB per A2000 L. 150.000

Genlok interno per A2000 L. 89.000

Genlok Microgenius Sempro L. 200.000

Drive esterno per A500/A600/A1200 L. 160.000

Nuovi Controller SCSI per A2000 L. 290.000

NEW
AMIGA ACTION REPLAY MK III

L. 129.000

CARTUCCIA FREEZER-UTILITY PIU' POTENTE AL MONDO

SUSSURRI E GRIDA

I limiti principali del PC, visto come macchina per giocare, sono stati il sonoro e le limitazioni della scheda VGA, di natura poco propensa allo scrolling. Se il secondo ostacolo sussiste, almeno in parte, il primo è stato superato brillantemente. Vediamo insieme come.

Il sonoro è un aspetto fondamentale in un gioco, in quanto aumenta esponenzialmente il coinvolgimento; non mi riferisco solo agli shoot'em'up o ai picchiaduro ma anche alle avventure o addirittura ad alcuni giochi di strategia. Il fastidioso cicalino del PC è stato per anni un handicap notevole dei computer MS-DOS nei confronti di concorrenti come Amiga, che già nel 1985 potevano contare su un audio a 4 voci campionate in PCM.

La nascita dell'AdLib segnò il primo passo verso quell'inversione di tendenza che ha portato all'attuale incredibile proliferazione di schede sonore. Lo scopo di questo articolo è quello di fornire gli strumenti ed i dati per effettuare una scelta oculata

IL SUONO

Per comprendere il funzionamento di una scheda sonora, e quindi per imparare a valutarla, è innanzi tutto necessario capire che cosa sia il suono.

Quando lanciamo un sasso in uno stagno causiamo una perturbazione sulla superficie dell'acqua, delle onde. Quando parliamo, pizzichiamo la corda di una chitarra o facciamo cadere la salsiera del servizio buono, produciamo delle vibrazioni che si propagano

AdLib Gold 1000

Produttore: **AdLib**

Prezzo: **360.000**

Una scheda onesta, che con i suoi 12 bit di risoluzione si posiziona tra le schede consumer e quelle professionali a 16 bit. Il chip OPL-3 di Yamaha gestisce le classiche 20 voci FM. La qualità dell'audio è decisamente migliore rispetto alle schede a 8 bit, consentendo una maggiore pulizia e chiarezza del suono. I problemi derivano dal fatto che la Gold 1000 praticamente non è supportata da nessun gioco e difficilmente lo sarà in futuro, a causa del limitato parco installazioni non destinato a crescere particolarmente per la scarsa concorrenzialità del prodotto: la compatibilità verso il basso è garantita solo per l'AdLib standard e non per la SoundBlaster. In questo modo, di fatto, il dispositivo risulta tagliato fuori dall'ambiente videoludico.
Molto positiva la disponibilità di un controller SCSI per i CD-ROM o addirittura per gli hard disk; purtroppo nella confezione non vengono forniti i driver DOS (disponibili a richiesta) e in questo modo la configurazione dei dispositivi ottici risulta piuttosto problematica. Sono invece inclusi i driver della scheda sotto DOS e Windows e il classico software di gestione.
Annunciati moduli aggiuntivi per l'utilizzo come risponditore telefonico e per la gestione del surround mentre di serie vengono fornite porta joystick e MIDI.

Covox SoundMaster 2

Produttore: **Covox**

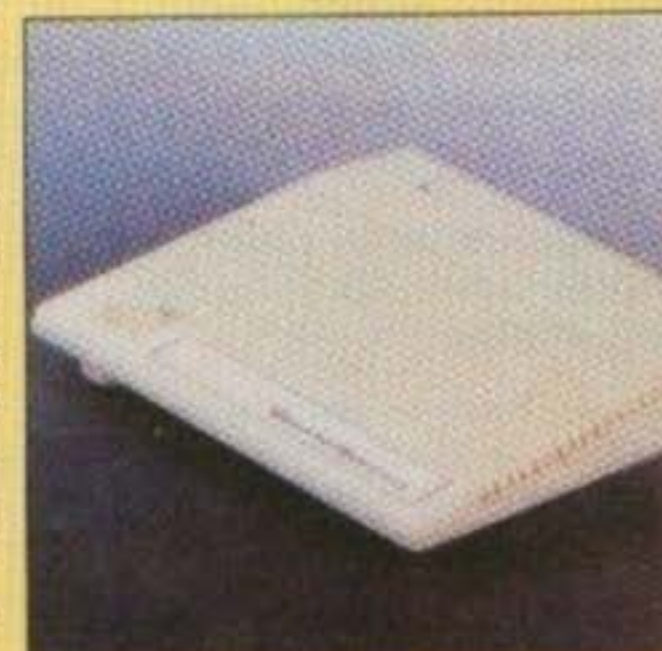
Prezzo: **290.000**

Scheda a 8 bit in grado di campionare fino a 25 KHz, frequenza anomala, in mono. Compatibile AdLib ma non SoundBlaster gestisce 11 voci FM ma la qualità del segnale non è paragonabile a una AdLib Gold 1000. Alcuni giochi supportano la SoundMaster +, sorellina minore della scheda in prova con la quale è garantita la compatibilità. Presente una porta MIDI ma non l'interfaccia joystick; nessun supporto per i CD-ROM. Scarna la dotazione di software a corredo, annunciata la disponibilità di un pacchetto per il riconoscimento vocale e la gestione di comandi vocali per DOS e Windows.

Disney Sound Source

Produttore: **Walt Disney Computer Software Inc.**

Prezzo: **85.000**

L'unico dispositivo sonoro che non richiede configurazione. Si tratta infatti di un modulo esterno collegato alla porta parallela del PC, gestito direttamente dai programmi che ne fanno uso (in pratica solo quelli Disney Software). Nessuna compatibilità con AdLib né con SoundBlaster. La gestione del sonoro è sia FM che PCM, ma non sono disponibili i dati riguardanti il numero di voci e la frequenza di riproduzione dei campionamenti. L'audio è mono e può essere ascoltato in cuffia o dall'altoparlante integrato nel modulo. L'alimentazione è affidata ad una batteria da 9V interna e non è possibile collegare un trasformatore esterno. Non sono disponibili driver per Windows, e non è presente nessuna porta MIDI o Joystick.

nell'aria (ma che potrebbero benissimo propagarsi attraverso un solido o un liquido), ovvero delle onde, percepite dal nostro orecchio e riconosciute come parole, suoni o rumori.

Un'onda è composta da una serie di picchi positivi e negativi di energia. La distanza tra un picco e il successivo è la frequenza della forma d'onda e viene misurata in cicli al secondo (Hertz); a esempio un diapason vibra avanti e indietro 440 volte al secondo ovvero ha una frequenza caratteristica di 440 Hz. Maggiore è la frequenza più acuto è il suono. L'altezza dei picchi è detta ampiezza e definisce il volume (fig. 1). L'onda più semplice è l'onda sinusoidale che rappresenta un suono puro, una vibrazione semplice come quella del diapason, dove frequenza e ampiezza sono costanti, mentre i suoni reali, i rumori e la voce sono definiti da forme d'onda ben più complesse.

La registrazione del suono avveniva un tempo solo per via analogica, ovvero riproducendo fisicamente la forma d'onda: osservando un disco in vinile al microscopio potremmo vedere una serie di picchi e di fosse.

LA RIVOLUZIONE DIGITALE

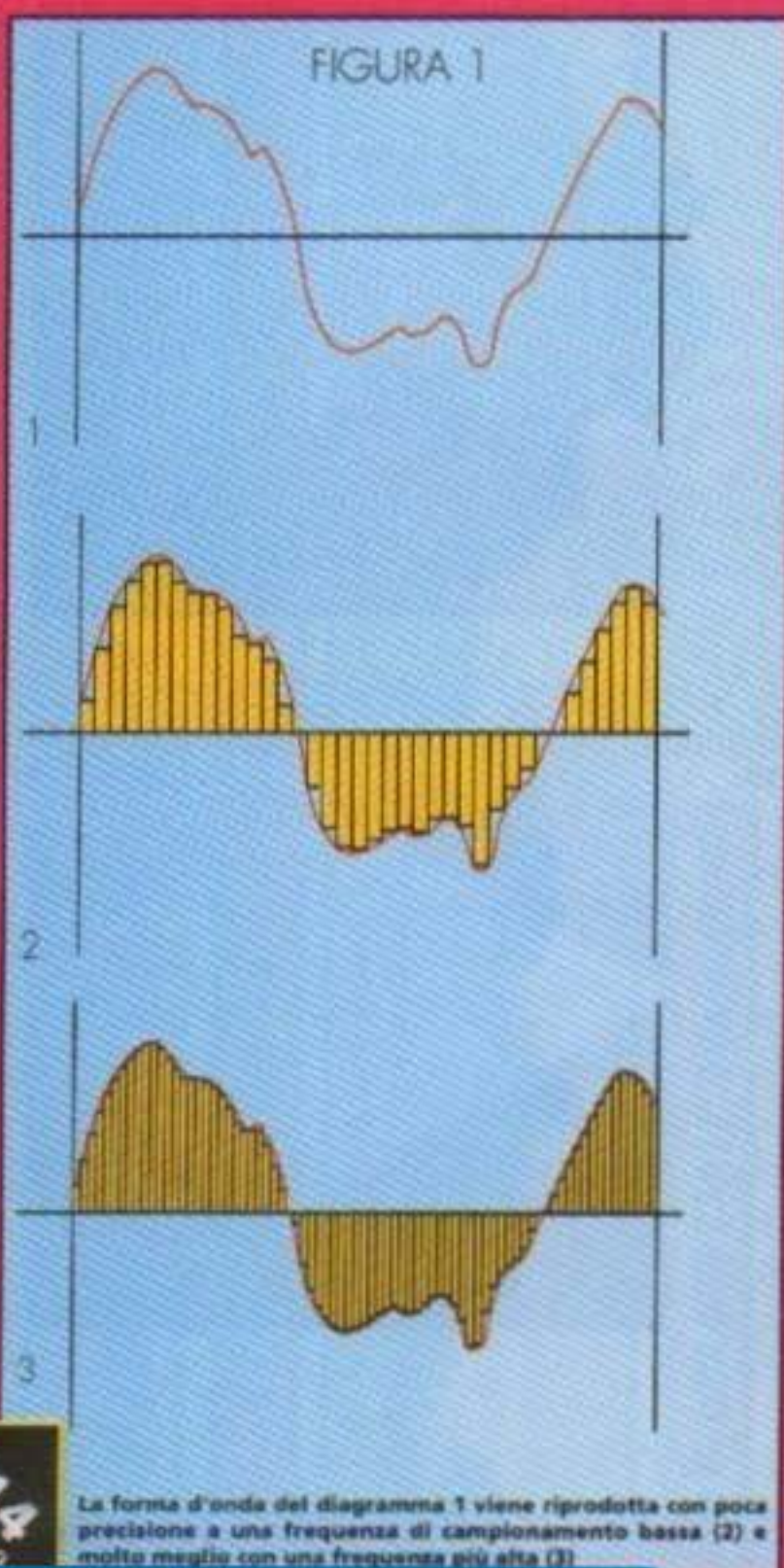
La registrazione digitale, invece di riprodurre la forma d'onda, l'approssi-

FIGURA 1

1

2

3

La forma d'onda del diagramma 1 viene riprodotta con poca precisione a una frequenza di campionamento bassa (2) e molto meglio con una frequenza più alta (3)

MIDI Blaster

Produttore: **Creative Labs**
Prezzo: **425.000**

Un modulo MIDI esterno, collegabile a SoundBlaster, SoundBlaster Pro o a qualsiasi scheda sonora che includa una porta MIDI. Compatibile con lo standard General MIDI, consente una polifonia a 20 strumenti e ha memorizzati 128 strumenti, 61 variazioni, 92 batterie e 46 effetti. È meno sofisticata rispetto alla sorella maggiore WaveBlaster ma offre comunque prestazioni di tutto rispetto. La dotazione comprende manualistica completa, driver per DOS e Windows e Cakewalk per Windows.

Gravis UltraSound

Produttore: **Gravis**
Prezzo: **325.000**

Scheda a 16 bit della Gravis con ottimo rapporto prezzo-prestazioni; consente la gestione di ben 32 voci FM e il campionamento con una frequenza compresa tra 2 e 44,1 KHz, a 8 o 16 bit, in mono o in stereo. La tecnologia costruttiva è più spartana rispetto alla concorrenza ma la qualità del segnale è comunque ottima.

Uno degli atout più interessanti è la presenza di 256 K di RAM, espandibili a 1 Mb tramite normali chip da 1 mbit, per la memorizzazione di strumenti campionati, gestibili in formato MIDI. Gestito via software l'audio tridimensionale (effetto surround), per il momento non supportato da nessun gioco. On board possiamo trovare un amplificatore da 2 Watt, una porta MIDI e joystick e due connettori per il collegamento di moduli aggiuntivi piggy back (controller CD-ROM e registrazione stereo a 16 bit).

Problematica la compatibilità SoundBlaster gestita tramite un programma TSR fornito con i driver e piuttosto fallace, almeno con l'attuale release del software. Alcuni giochi causano il blocco della macchina mentre altri producono un output irriconoscibile. Gravis ha annunciato una nuova release del programma che dovrebbe risolvere gran parte dei problemi. Discreta la manualistica e molto completa la dotazione di driver, mixer e software di gestione vario per DOS e Windows. L'unica 16 bit che può essere installata su un XT.

Pro AudioSpectrum 16

Produttore: **MediaVision**
Prezzo: **370.000**

Scheda a 16 bit con capacità di campionamento mono o stereo da 2 a 44,1 KHz. Potremmo considerare la Pro AudioSpectrum 16 come una scheda doppia, dal momento che la compatibilità SoundBlaster è garantita via hardware da una circuiteria completamente separata. In questo modo è possibile riprodurre due campionamenti e due sequenze midi contemporaneamente. Purtroppo la compatibilità non è totale e alcuni giochi si rifiutano di funzionare a dovere in modalità SoundBlaster. Il sintetizzatore è il classico OPL-3 in grado di gestire 20 voci FM in stereo. Incluso un controller SCSI per pilotare lettori di CD-ROM o altri dispositivi compatibili. Manualistica completa, driver e utility per DOS e Windows, programmi di campionamento e sequencing MIDI per Windows.

http://www.oldgamesitalia.net/

Roland SCC1 GS

Produttore: **Roland**
Prezzo: **580.000**

La Roland SCC1 è in realtà uno strumento semiprofessionale, un dispositivo MIDI nato per altri scopi e riciclato per i videogiocatori. Si tratta effettivamente di un accessorio di lusso dal momento che è piuttosto costoso e richiede comunque la presenza di un'altra scheda sonora per la gestione dei campionamenti e quindi per la riproduzione di effetti sonori particolari o per la riproduzione della voce (consigliabile l'accoppiata con una SB Pro o compatibile).

La qualità dell'audio, però, è veramente stupefacente, seconda solo a quella ottenibile con la scheda della Turtle e con la WaveBlaster. 317 strumenti acustici ed elettronici, più nove set di batterie separati, riverbero e coro digitali, polifonia a 24 voci, 128 toni per emulare MT-32, CM-32L ed LAPC-1, sono le caratteristiche che la rendono particolarmente appetibile. Compatibile con lo standard General MIDI.

Sono i giochi di produzione più recente che supportano schede Roland (generalmente la MT-32) o il General MIDI e il numero è destinato a crescere anche grazie all'abbassamento dei prezzi di questi sistemi. Disponibili i driver per Windows; installazione particolarmente facile.

Sound Blaster 2.0

Produttore: **Creative Labs**
Prezzo: **210.000**

Lo standard di mercato. Finora sono stati venduti circa 8 milioni di SoundBlaster nelle diverse versioni, e questo successo fa sì che la scheda sia supportata dalla quasi totalità del software. Questo modello base è a 8 bit, compatibile AdLib, e permette di campionare suoni fino a 11 KHz in mono, pur consentendo la riproduzione fino a 44,1 KHz. Il volume del segnale in uscita viene gestito tramite un potenziometro posto sul dorso della scheda e quindi non facilmente raggiungibile. Sempre sul retro possiamo trovare le connessioni per il Joystick o la porta MIDI. Completo il corredo di software che include driver per Windows, programmi di campionamento, di sintesi vocale, di gestione e conversione di file e addirittura uno scheduler parlante. Molto esauriente la documentazione riguardante hardware e software; ben fatto il programma di installazione che verifica eventuali conflitti e modifica automaticamente i file di sistema.

Sound Blaster Pro

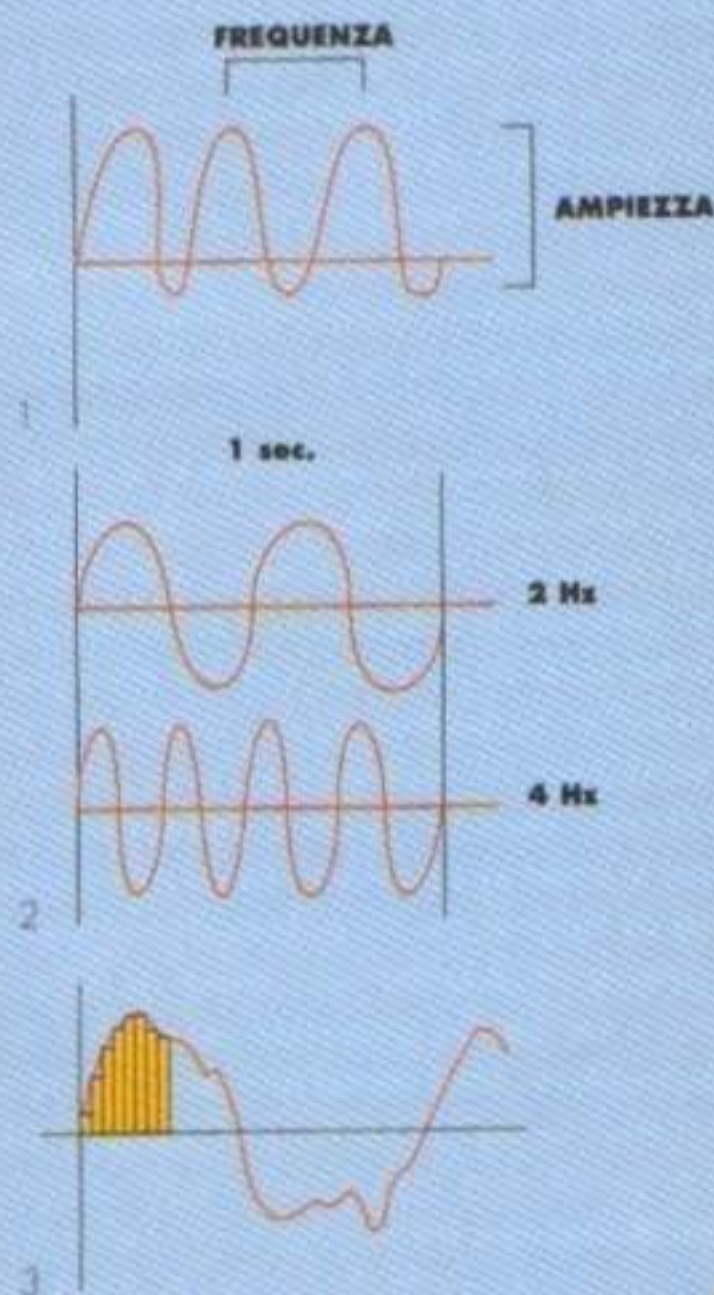
Produttore: **Creative Labs**
Prezzo: **280.000**

Evoluzione della SoundBlaster 2.0, incorpora il chip OPL-3 che porta le voci FM da 11 a 20. Il sonoro diventa stereo ed è possibile campionare fino a 44,1 KHz in mono e 22 KHz in stereo. Sempre presente il potenziometro sul dorso, affiancato però da un mixer software che gestisce le regolazioni del volume master e delle singole sorgenti (microfono, linea esterna, FM, CD e MIDI). Installato on-board un controller per CD-ROM Matsushita o compatibili, in grado di supportare un transfer rate di 150 Kb/s. Compatibile con AdLib, SB 2.0 e con lo standard ADPCM che gestisce la compressione via hardware del segnale audio. Oltre al software fornito con la versione 2.0, nella confezione possiamo trovare un gioco e delle utility multimediali. In alcuni sistemi si segnala un leggero ma fastidioso rumore di fondo.

ma con una serie di valori discreti (distinti) campionati a intervalli di tempo stabiliti. Quando parliamo di frequenza di campionamento a 8 KHz significa che il valore digitale dell'onda sonora è stato campionato 8000 volte in un secondo (Fig 2). Per ottenere una riproduzione fedele è necessario campionare a una frequenza doppia rispetto a quella massima presente nell'onda che si intende registrare (principio di Nyquist); utilizzando la stessa frequenza, infatti, alcuni dettagli verrebbero appiattiti e la forma d'onda distorta. Considerando che la soglia dell'udibilità per l'orecchio umano è situata intorno ai 20 KHz, è possibile capire per quale motivo i sistemi di registrazione digitale, schede sonore comprese, hanno come limite massimo di campionamento i 44,1 KHz.

La frequenza di campionamento non è però l'unico indice della fedeltà di una registrazione digitale: esiste anche la risoluzione, ovvero il numero di bit utilizzati. A 4 bit il numero di valori che può assumere il campionamento è 32 (cioè 2^4), a 8 bit diventano 256 (cioè 2^8) mentre a 16 bit sono addirittura 65536 (cioè 2^{16}). I problemi che sorgono derivano dalla mole di dati sviluppata da un campionamento ad alta frequenza e alta risoluzione;

FIGURA 2

FREQUENZA
AMPIEZZA
1
1 sec.
2 Hz
4 Hz
2
3

La terminologia per descrivere un'onda (1). Cambiando la frequenza il suono viene analizzato più a fondo (2), riuscendo a definire meglio l'onda originale (3).

http://www.oldgamesitalia.net/

dal momento che 8 bit corrispondono a un byte i calcoli sono piuttosto semplici: 1 secondo a 11 KHz con risoluzione di 8 bit in mono corrisponde a 11.000 byte, ma lo stesso secondo a 44,1 KHz con risoluzione di 16 bit occupa 88.000 byte. La stereofonia comporta il campionamento di due canali e quindi il raddoppio dei dati: 176.000 byte al secondo che corrispondono ad oltre 10 Mb per minuto. È chiaro che, anche per quanto riguarda i giochi, solo un supporto di grande capacità come il CD-ROM può garantire lo spazio sufficiente per campionamenti ad alta frequenza e risoluzione.

FM VS. MIDI

Esistono anche altri modi per produrre suoni, tecnologicamente e commercialmente più economici. Mi riferisco in particolare al metodo delle modulazione di frequenza (FM), utilizzato dalle prime schede sonore per PC (AdLib) e mantenuto anche nelle schede semiprofessionali o professionali. I suoni diversi vengono ottenuti tramite la modulazione di una frequenza, ma la fedeltà è molto ridotta e il risultato piuttosto scarso. Qualitativamente siamo a livello dei sintetizzatori professionali degli anni '70, o di quelli economici che possiamo trovare oggi nei negozi.

Un sistema più evoluto è la gestione di dispositivi MIDI con strumenti campionati, come avviene per schede come Roland SCC-1 e Wave Blaster che hanno costi piuttosto elevati, o con la Gravis Ultrasound, che però ha una qualità inferiore. In realtà MIDI nacque come protocollo di comunicazione tra diversi strumenti, utilizzato per comandare diversi strumenti da una sola tastiera o per automatizzare sezioni di un brano. È possibile registrare una sequenza di note e fare in modo che questa venga suonata automaticamente mentre noi utilizziamo uno strumento diverso. Il computer può essere utilizzato per la memorizzazione di sequenze, per l'editing e per la gestione di dispositivi esterni. Una tastiera, infatti, può contenere dei suoni campionati ma raramente questi sono di buona qualità; frequentemente vengono utilizzati dei moduli contenenti una certa quantità di strumenti campionati, memorizzati in una ROM. Maggiore è la dimensione della ROM, migliore è la qualità dei suoni perché probabilmente sono stati campionati a una frequenza maggiore. Purtroppo se il protocollo di trasmissione MIDI è standard, altrettanto non si può dire della [illegible] degli

SoundBlaster 16 ASP

Produttore: **Creative Labs**
Prezzo: **420.000**

La più cara, ma anche la più performante tra le schede a 16 bit. La qualità dell'hardware è testimoniata dallo straordinario chipset che comprende, oltre al conosciuto OPL-3 di Yamaha che gestisce 20 voci FM stereo, il chip CODEC a 16 bit, ovvero il cuore delle macchine DAT professionali, e l'ASP progettato direttamente da Creative Labs. Il CODEC assicura una perfetta qualità del segnale grazie a un filtro dinamico che consente l'eliminazione di eventuali spurie. L'ASP (Advanced Signal Processor) è un processore dei segnali digitali in grado di elaborare le forme d'onda in tempo reale, comprimendo e decomprimendo il segnale con un fattore di 4:1 per i dati a 8 bit e di 2:1, 3:1, 4:1 per i dati a 16 bit. Consente la sintesi e il riconoscimento vocale e, tramite un apposito software recentemente annunciato da Creative Labs, l'effetto surround per il sonoro tridimensionale. Si occupa infine della gestione dei segnali MIDI compressi provenienti dal modulo opzionale WaveBlaster (vedi BOX). Frequenza di campionamento da 5 a 44,1 KHz, in mono o in stereo a 8 e 16 bit. È una delle poche schede compatibili con la SoundBlaster Pro, e gestisce l'emulazione con DMA ed IRQ separati rispetto alla sezione 16 bit. La configurazione è gestita dal software che verifica la situazione dei jumper e la presenza di eventuali conflitti, fatto piuttosto positivo dal momento che i settaggi sono piuttosto complessi. Migliorato il mixer che consente di gestire fino a 10 ingressi contemporaneamente. Riconfermato il collaudato controller per CD-ROM Matsushita, già presente sulla SoundBlaster Pro. Incredibile il corredo di software che supera in valore il costo della scheda. Infatti, oltre ai classici driver per DOS e Windows, alle utilities per il mixaggio dei sorgenti e per il campionamento, ai vari gadget come Dr Sbaitso e SBTalker, potremo contare su:

* HSC Interactive - per creare presentazioni multimediali
* PC Animate Plus - per creare animazioni e semplici video
* Monologue for Windows - che consente di aggiungere la sintesi vocale a qualsiasi programma per Windows
* The Software Toolworks Multimedia Encyclopedia - una vera enciclopedia multimediale su CD-ROM

Inoltre è incluso software multimediale, una collezione di "inutility", sempre multimediali e un buono per ricevere gratuitamente un software di riconoscimento vocale.

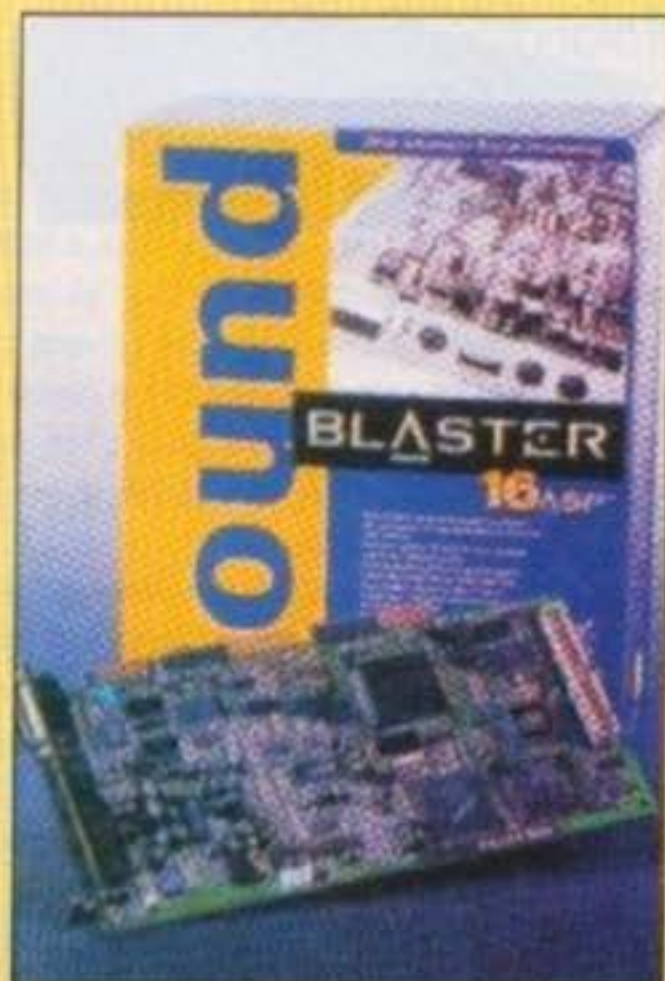
Estremamente completa la documentazione sia per l'hardware che per il software.

SoundMan 16

Produttore: **Logitech**
Prezzo: **420.000**

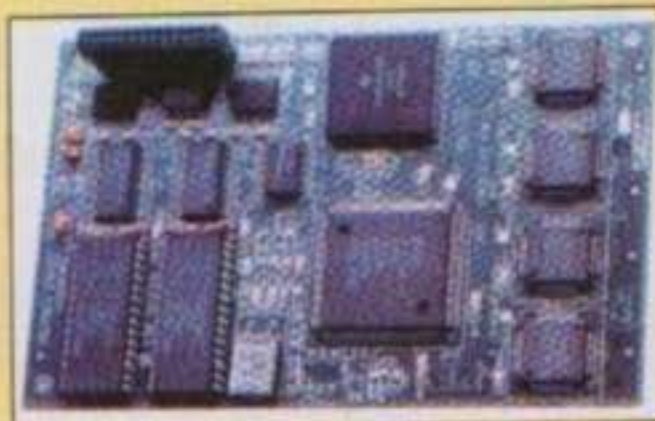
La SoundMan 16 è una scheda sonora dedicata a un'utenza più professionale, come d'altronde la maggior parte dei prodotti Logitech. Osservandola si nota immediatamente l'estrema pulizia del progetto e soprattutto stupisce il fatto che sulla piastra non siano presenti jumper di configurazione. Il driver inserito nel CONFIG.SYS, infatti, consente di settare via software il canale DMA, l'IRQ e la porta di I/O; il programma di installazione si occupa di verificare eventuali conflitti con l'hardware già presente nella macchina.

La qualità del sonoro è ottima, con la tradizionale frequenza di campionamento massima a 44,1 KHz (8 o 16 bit) in mono o in stereo; particolarmente bassa la frequenza minima, a 2 KHz. Il segnale in uscita risulta essere estremamente pulito in virtù della presenza di un filtro dinamico programmabile attivo sulle frequenze da 4 a 20 KHz. Totale compatibilità SoundBlaster. Il chip Yamaha OPL-3 con-

sente la riproduzione di 20 voci e garantisce la compatibilità con i protocolli MIDI ed MPU-401. La scheda non include un controller per CD-ROM ma permette di utilizzarne l'uscita audio tramite due connettori quadri e pentapolari.
A corredo vengono forniti solo i driver, i programmi per il campionamento e l'elaborazione del segnale e i mixer, nelle versioni DOS e Windows. La documentazione è piuttosto ridotta ma esauriente.

Wave Blaster

Produttore: **Creative Labs**
Prezzo: **380.000**
Wave Blaster è un modulo MIDI, dedicato ai possessori di SoundBlaster 16 ASP, in grado di controllare 16 canali MIDI e di gestire una polifonia a 32 voci. I 128 strumenti, le 18 batterie e i 40 effetti sonori sono memorizzati su 4 Mb di ROM in forma compressa, in un rapporto variabile da un minimo di 4:1 a un massimo di 400:1. La decompressione dei dati (a 16 bit e alta frequenza di campionamento) viene effettuata in tempo reale dal chip ASP della SB 16.
È stata utilizzata la tecnologia SoundEngine della E-mu Systems per ottenere la massima purezza del suono; il sistema Proteus della E-mu che utilizza la stessa tecnologia e ha le stesse caratteristiche della WaveBlaster ha un costo in Italia superiore al 1.500.000 lire. Completa compatibilità con lo standard General MIDI e mappabile come MT-32. A corredo una documentazione completa, i driver per Windows e DOS, e il sequencer Cakewalk Apprentice per Windows.

Port Blaster

Produttore: **Creative Labs**
Prezzo: **255.000**
Una categoria di computer storicamente trascurata per quanto riguarda l'audio è quella dei laptop e dei portatili. Per queste macchine le schede sonore sono sempre state un sogno proibito a causa dell'assenza di slot nei quali installarle, eccezion fatta per alcuni portatili di fascia alta o per i possessori di case di espensione, che in ogni caso hanno il difetto di non poter essere trasportati.
Creative Labs ha risolto il problema con questa Port Blaster che si collega alla porta parallela ed è totalmente compatibile con la SoundBlaster. 20 voci FM stereo, grazie al classico OPL-3, campionamento a 8 bit da 4 a 44,1 KHz in mono e fino a 22 KHz in stereo: caratteristiche che consentono l'utilizzo del dispositivo con i giochi oppure con software di riconoscimento vocale per controllare programmi DOS o Windows. Le dimensioni sono quelle di un pacchetto di sigarette, quindi sorprendentemente ridotte dal momento che vi trovano spazio, oltre all'elettronica della scheda il connettore per il microfono, l'uscita per le cuffie, l'interfaccia MIDI, un amplificatore stereo da 0,25W per canale e addirittura un altoparlantino. Il software in dotazione comprende i driver per DOS e Windows, i mixer digitali, il software di campionamento ed editing e Monologue per Windows.

strumenti, spesso caratteristica di un particolare costruttore; non era infrequente che allo stesso numero identificativo corrispondessero strumenti diversi per dispositivi di produttori diversi. In questo modo un file MIDI composto per essere una sonata per piano e violino poteva involontariamente trasformarsi in una sonata per armonica e chitarra elettrica distorta. Nacque così lo standard General MIDI, che stabilì in maniera univoca la corrispondenza tra i numeri tra 0 e 127 e 128 strumenti ed effetti sonori e le chiamate per 46 batterie. La maggior parte dei dispositivi disponibili per PC risponde allo standard General Midi.

CHE COSA SCEGLIERE

Per la maggior parte delle applicazioni gli 8 bit sono più che sufficienti; in questo caso probabilmente la scelta migliore è la Sound Blaster Pro, che garantisce buone prestazioni, un prezzo abbordabile e la compatibilità con gli standard più diffusi.

Le schede a 16 bit sono il futuro ma non sono ancora supportate dal software, a meno che questo non funzioni in ambiente Windows. I campionamenti a 16 bit occupano esattamente il doppio di quelli a 8 bit di pari frequenza e questo potrebbe essere un problema per le dimensioni dei giochi che ne dovessero fare uso. Le schede a 16 bit, peraltro, offrono un segnale in uscita sensibilmente più pulito anche sui campionamenti a 8 bit, in virtù di una componentistica più sofisticata. I dispositivi MIDI consentono performance eccezionali ma, senza l'aiuto di una scheda sonora vera e propria, non possono gestire suoni campionati diversi da quelli memorizzati in ROM, e hanno tuttora un costo estremamente elevato.

Tra le schede che a quanto ci risulta non sono importate in Italia segnaliamo l'incredibile dispositivo della Turtle Beach; 16 bit e campionamento tra le canoniche frequenze di 4 e 44KHz, 4MB di suoni campionati ad alta frequenza e super compressi, un DSP per manipolare in tempo reale le forme d'onda in grado di sviluppare l'astronomica potenza di calcolo di 20 MIPS (a livello di un 486 a 25 MHz). Sogni proibiti: si parla di prezzi ben superiori al milione, non giustificabili se non siete dei professionisti del suono.

Alessandro Cattelan

http://www.oldgamesitalia.net/

K box

Aaaayeah!!!

Benvenuti all'ultimo numero del K-Box.
O meglio, del K-Box in quanto tale, così come lo avete letto da oltre cinquanta numeri...
Al ritorno dalle vacanze, infatti, potrete trovare una rubrica completamente nuova, oserei direi multisettoriale, se il termine ormai non fosse utilizzato con nonchalance anche dal garzone del panettiere qui di fronte (sì, sempre quello, con tutto il rispetto possibile) per distinguere tra michette e biove. Per soddisfare le vostre esigenze triplicheremo lo spazio di interazione a carattere epistolare: oltre alle lettere "normali", risponderemo anche a specifiche domande di tipo tecnico, per le quali abbiamo creato una rubrica apposita. Il nuovo spazio, che sarà ufficialmente lanciato a settembre, si chiamerà (salvo contrordini) Hi-Tech , ed è gestito dall'interfacciabile Alessandro Cattelan. Ma non è finita. L'espandibile Paolo Paglianti ha già preso pieno possesso di una terza rubrica che avvicina lettori e redattori e che, come i più sagaci di voi avranno già intuito, ha a che fare con la sezione Tips & Tricks. Potrete rivolgervi direttamente al buon Paolo per ottenere informazioni su qualsiasi gioco, richiedere password o implorare cheat mode radicali distruttivi.
Inoltre, per evitare limitazioni al K-Box con sottorubriche varie, abbiamo deciso di creare un nuovo spazio, indipendente che inaugureremo anch'esso a settembre, dedicato ai racconti Cyberspace, almeno finché il trend durerà.
A questo proposito volevo fare un paio di osservazioni: se da una parte è veramente lodevole l'impegno con il quale avete scritto e inviato i vostri lavori su temi quali realtà virtuale e il futuro del divertimento elettronico, dall'altra non posso mancare di sottolineare il fatto che pochi racconti che ho letto possono definirsi veramente originali. In effetti le tematiche sono ormai monopolizzate da una serie di luoghi comuni propagandati dai media che si sopportano a fatica. Non fatevi contagiare anche voi.
Inoltre alcuni racconti che ci avete spedito erano troppo lunghi, quasi dei romanzi brevi, il che rende la pubblicazione problematica. E poi, detto fra noi, Kappa è - e resta - una rivista di videogiochi e non un supplemento all'Isaac Asimov Science Fiction Magazine. Ovviamente con questo non intendo criticare il vostro operato. Ma ne riparliamo a settembre.

Buone vacanze, gente.

A PROPOSITO...

Caro MBF,
non sono d'accordo su come viene gestito l'angolo dedicato alla posta dei lettori.
E non per la qualità delle risposte, con le quali ho - nella maggior parte dei casi - concordato pienamente.
Ecco, secondo me, le cose che non vanno:
1) Non è giusto, per come organizzi lo spazio concesso, che vengano pubblicate lunghe lettere appartenenti sempre alla medesima cerchia di persone, con tutto il rispetto per questi ultimi. I lettori della rivista sono numerosi e le missive che ricevi lo sono in proporzione. Tutti hanno il diritto di intervenire e di esprimere il proprio parere sugli argomenti affrontati e proporne di nuovi.
E, per quanto giustamente alcune lettere vengono cestinate perché fuoriluogo o per altri motivi, quelle che compaiono nella pubblicazione sono troppo poche: si sentono poche voci, sembra che non ci sia un vero e proprio dialogo, uno scambio di opinioni, ma uno sterile botta e risposta.
Hai visto, quando hai lanciato l'ottima iniziativa di raccogliere rapidi commenti su *Kick Off* e compagnia bella, quanti lettori sono intervenuti? Ora, sento alcuni dire: è inutile scrivere a Kappa, tanto non ti pubblicano mai. L'unico modo per risolvere il problema è il seguente: i lettori inviino le proprie partecipazioni epistolari senza dilungarsi inutilmente, e il redattore faccia rientrare nella posta quanti più utenti possibile, in modo che ognuno di noi possa dire la propria e venire ascoltato.
2) Non so come andrà a finire, ma lo spazio dedicato alla Posta e quello dei racconti Cyberspace dovrebbero essere separati, pena la limitazione del primo, come è successo nel numero di marzo (a proposito, saluti e complimenti a The Adventurer).
A presto.

Lord 2023

Questa lettera capita "a fagiuolo", come si suol dire, ed è perfettamente in tema con la riforma epistolare che avevamo già in mente da qualche mese e che è ormai prossima a concretizzarsi.
1) Vorrei precisare che quando scelgo una lettera da pubblicare, lo faccio in base al suo contenuto, non certo al nome del suo autore (che talvolta dimentico addirittura di scrivere, e che aggiungo di striscio quando rileggo il tutto).
Ammetto di aver ascoltato e risposto alle osservazioni di uno stesso lettore più di una volta, ma, lo ripeto, è successo perché, a mio modesto parere, quanto aveva da dire poteva interessare tutti.
Il K-Box non è una rubrica esoterica o aristocratica, ma neppure di massa: preferisco pubbli-

BOX RIASSUNTIVO

Scrivete le vostre lettere/fax, specificandolo sulla busta, a:
•K-Box
•Hi Tech
•Trucchi (il nome della rubrica non è ancora definitivo)
se volete rispettivamente fare quattro chiacchiere con la redazione, chiedere delucidazioni di carattere tecnico o avere informazioni su un videogioco che vi crea troppe difficoltà. Ovviamente potete scrivere a più rubriche. L'indirizzo, in tutti e tre i casi, è:
Via Aosta 2, 20155, Milano
numero fax: 02/33104726
Tutto chiaro?

care poche lettere piuttosto che liquidare molti lettori con due righe e buonanotte. Non rinnego una Posta Brevis di zzappiana memoria, ma il K-Box è un'altra storia: raramente una stessa soluzione funziona in contesti differenti. Comunque, la smania da pubblicazione è un retaggio da trasmissione televisiva nazional-popolare: gente, conta il contributo che potete dare alla nostra "ricerca", non il contribuente. Guardatevene. I Pitagorici l'avevano capito secoli fa: lavoravano in completo anonimato... Scherzi a parte, scrivete lettere intelligenti e vedrete pubblicata la vostra lettera: le pagine del K-Box sono aperte a tutti, ora come sempre, per tutti i secoli dei secoli. Per quanto riguarda i dibattiti in generale: se dieci persone scrivono la stessa cosa, perché pubblicare dieci lettere uguali? Io le leggo comunque tutte e apprezzo il vostro sforzo. Per quanto riguarda IL dibattito Kick Off vs Sensible Soccer 1.1, *mi vedo costretto ancora una volta a rinviarlo (le lettere che ho ricevuto sull'argomento sono state numerosissime, Lord), perché superato dagli eventi: ormai il rivale del gioco dei Sensible è* Goal. *Aggiorniamoci ancora: nessuno gioca più a* Kick Off. *Hai perfettamente ragione per quanto riguarda la lunghezza delle lettere: vi ho più volte invitato alla sintesi, ma i più hanno fatto orecchie da mercante, costringendomi a limitanti tagli parziali, o, addirittura totali. Poi non lamentatevi...*
2) Vedi intro.

CONSIDERAZIONI ESTIVE

Buon dì...
...Anzi, no, niente buon dì, altrimenti voi ve ne uscite con la battuta "girella, girella", che si può evitare...
...Salve, sono un ragazzo diciassettenne di Roma, frequento il terzo anno di liceo scientifico e posseggo un Amiga, C64, Vic 20 (ah, la Commodore), ed un bistrattato (a torto) Gamate: ora che sapete tutto di me (?!?) passo al motivo principale che mi ha indotto, in questa notte buia e tempestosa (e non sto scherzando) a scrivervi. Bene bene, il motivo non c'è (avete presente quando vi prende una mania e volete per forza fare qualcosa, no?). Bene, allora via con le futilità:
(1) Due, tre pagine di console non fanno male a nessuno, però presentate i più bei prodotti del mese, anziché giochilli da 800-850 (un gioco con tale voto su una console come il Genesis è uguale a tanti altri, vedi *Tiny Toons*).
(2) Avete ragione, i titoli per computer stanno diminuendo, ma la qualità media sta salendo vertiginosamente: credo che sia un effetto di "selezione naturale", quindi non allarmante (Amiga e PC hanno ancora una lunga vita davanti a loro).
(3) Uhmmm, il TNT sta diventando un poco razzista: troppe mappe solo per utenti PC: voglio la soluzione di *Black Crypt*!
E poi dove sono finiti i "trucchetti singoli"? A proposito, prendete *Body Blows*, infilate entrambi i joystick e, nella schermata del menu, tenetene uno verso destra e uno verso sinistra per circa cinque secondi. Beccatevi il cheat mode e fatemi sapere!
(4) Protesta: 850 a *Entity*? Ma dico, lo avete visto bene? In un gioco del genere mi sarei aspettato almeno una manciata di livelli di parallasse, ma avere a metà del 1993 un solo, unico schermo, che scrolla come un blocco di marmo dipinto è quasi ridicolo, per non parlare poi dei problemi di giocabilità (la ragazza perde punti ferita anche se salta... Il manuale lo chiama "effetto risucchio", mah...). Un bel 650 era OK (altrimenti *Lionheart* quanto doveva prendersi, 1200?).
(5) Consiglio: perché non inserire dei punteggi relativi?
Esempio: *Indy 4* per Amiga: se giocato con HD, posso concordare con il vostro punteggio, ma, se disgraziatamente viene utilizzato con il solo drive, beh, un 850 è grasso che cola. O ancora, *Street Fighter 2*: se giocato solitario merita il vostro voto, ma diviene molto più divertente se giocato in coppia (per non parlare del modo torneo di *Body Blows*...).
(6) Ordine: rimettete le Pagine Gialle!
(7) Considerazione:
Il Pentium, un'utopia
Il 1200, la felice realtà
(Confrontate i prezzi, poi ne riparliamo...)
Gran finale: è l'una a.m. del sette maggio (me ne sono accorto dal fatto che queste ultime righe le ho distrattamente scritte sul cuscino, tanto poi stampo tutto...)
Un grande K-ciao a tutti, e in particolare a Bittanti: filosofo, sei nei nostri cuori dai tempi di ZZAP! *(grazie, diventare un by-pass è sempre stato il mio sogno, NdMBF).*

Stefano C. Il Paradroide

P.S.
Domanda a MBF: conosci una certa Josephine del tuo liceo?

(1) Non mi sembra una buona idea: abbiamo creato una rivista che svolge la funzione di presentare i migliori giochi del mese per ogni console, Game Power.
Su Kappa giudichiamo solo alcuni di essi, e lo facciamo con il nostro stile, che è differente da quello di Game Power. Il che significa che non si tratta affatto di recensioni "doppie", anche perché il game tester, nella maggior parte dei casi, cambia: può capitare - ed è questo il caso - che un titolo come Tiny Toons, *quasi Powergame su GP, riceva un giudizio ridimensionato da "quelli di Kappa". Due pareri sono meglio di uno, no? Ah,* Tiny Toons *sarebbe "solo uno dei giochi uguali a tanti altri" che escono per Mega Drive? Benvenuto nel mondo delle console, fratello. Meglio tardi che mai.*
(2) Anch'io mi ricordo che uscivano dei giochi bellissimi per il C64, quando l'Amiga lo stava soppiantando... Ma non c'è da preoccuparsi, ora come allora...
(3) Non penso di sconvolgerti se dico che le avventure più massicce escono per PC e non per Amiga, e ciò si riflette in maniera proporzionale anche nello spazio TIPS. Comunque anche la sezione di Paolo Paglianti è in fermento...
(4) Detto fra me e te, penso che Entity *sia una mezza ciofeca. Ma i gusti sono gusti... Confido in* Lionheart 2, *a questo punto.*
(5) I recensori di una testata francese, fino a non molto tempo fa, giudicavano i titoli per Game Boy in maniera assai peculiare: accanto al voto "ufficiale", ne attribuivano un secondo per nostalgici.
Ad esempio, Dig Dug *per GB si era beccato 55% per gli utenti "normali" e 70% per "quelli della vecchia guardia". Non mi pare, comunque, una buona idea: il voto deve restare unico e deve essere una summa di tutti gli elementi del gioco. È già abbastanza relativo di per sé, soprattutto per come alcuni lo stilano, se capisci che cosa intendo.*
L'idea del doppio giudizio non mi convince, anche e soprattutto perché un recensore ha uno spazio apposito (box commento), per esprimere riserve sull'effettiva giocabilità derivanti da fattori non del tutto intrinseci al gioco stesso.
E poi la canonica osservazione "piacerà agli amanti del coin-op/ai nostalgici/ecc. è già di per sé un giudizio relativo, non ti pare?
(6) Ma chi sei, Chiambretti?

P.S.
Hmmm, è forse bionda?

http://www.oldgamesitalia.net/

FRAMMENTI

"Siamo noi l'esatta somma delle parti che ci compongono o qualcosa di più? Per quanto riguarda noi, non saprei, ma una console non è certo più della somma di un economico chassis di plastica e la circuteria in esso contenuto (visto che poi non hanno nemmeno un'anima...).
Come si fa a dar la colpa a questa se un bambino con una bassa soglia di stimolazione ha la prima crisi epilettica giocando?
Come si fa a dire che è colpa delle immagini generate da questa se le telecamerine montate sulle macchine da corsa (F1) danno immagini molto più sciocccanti di quelle di un gioco di corsa (*F-Zero*)? Non sono stufo del computer. Non sono estraniato dal mondo. Non soffro di epilessia."

Luca Sanson

AD PERSONAM

Spettabile redazione di Kappa,
vi scrivo semplicemente per controbattere le affermazioni di alcuni ragazzi le cui lettere sono apparse nel K-Box di aprile:
1) In base a quanto detto da Tizio, chi ha il PC è un "figlio di papà".
Ebbene, io non lo sono, mio padre ha un reddito minimo, eppure posseggo un 486dx 33 MHz. Mistero? No, semplicemente sono andato a lavorare l'estate scorsa, e le cose sono andate meglio del previsto. Mi piacerebbe sapere, ora, come ha fatto il Tizio a possedere la "macchina della plebe", forse gliel'ha regalata suo padre?
Ah, volevo dire anche a Tizio che la differenza di prezzo tra i giochi PC e Amiga non è poi così grande, quindi le spese software PC e Amiga si equivalgono, a meno che lui non faccia come tutti gli Amighisti che conosco, cioè collezione di giochi pirata. Se non è un piratericco, allora i conti non mi tornano, considerando che un 486 assemblato privo di monitor e di un HD costa meno di un milione.
2) Adoro i giochi che Caio chiama "stupidi megademo", magari tutti i giochi "non avessero uno straccio di trama", come *Indy 4* o *Monkey Island*.
Vorrei proprio sapere se ci ha giocato sul serio, oppure si è fatto fare la copia della copia dall'amico del cugino ed ha aspettato che uscisse la soluzione su K per guardare la fine e criticarlo.
Credo proprio che Caio abbia passato troppo tempo davanti al monitor e sia rincretinito.
The Pawn è il gioco più cretino che abbia mai visto (piano, piano NdMBF), forse a Caio piace tanto perché è l'unico che lo abbia portato a termine!
Propongo a lui e a tutti i filosofi nostalgici del C64 che affollano la posta di Kappa di scrivere alle software house perché realizzino avventure testuali, prive di graficha e con qualche enigma tipo "perché esistiamo?" su misura e la piantino così di rompere con le loro menate da vissuti del computer.
Cordiali saluti,

Nicola Valentino

QUANDO I METRI DIVENTANO PARÀ...

Caro Matteo,
Sono molto interessato a partecipare alla discussione relativa ai giochi da considerare K-Parametro. Mi sembra però che da parte dei lettori ci sia un fondamentale errore metodologico: qui non si tratta di dire se sia meglio questo o meglio quello (giudizio alla fine sempre soggettivo), ma di individuare i criteri e stabilire il loro ordine.
Il problema è quindi di stabilire tali criteri.
Chiarito questo punto fondamentale, arriviamo alle dolenti note: è più importante l'aspetto, per così dire tecnico, del gioco oppure il divertimento che esso riesce a suscitare?
Personalmente ritengo che il fattore divertimento sia non solo il criterio preponderante, ma anche assorbente. Se un gioco mi diverte, non mi interessa la grafica ed il sonoro che lo accompagnano.
Se si guardasse in maniera decisiva alla grafica e al sonoro, si scadrebbe nell'estetismo, dimenticando che è di un "gioco" ciò di cui stiamo disquisendo, dove il "gioco" è: "esercizio, singolo o collettivo, cui si dedichino bambini o adulti per passatempo o svago o per ritemprare le energie fisiche e spirituali". Mi rendo conto che il criterio or ora esplicitato è "personale". Ma attenzione, voi non giocherete più, che so, *Lemmings* solo perché, o soprattutto perché, graficamente passato? Purtroppo mi sembra che nel campo videoludico si sia definitivamente affermata quella stessa mentalità che - horribile dictu - è ormai imperante in ambito musicale e cinematografico: si giudica tutto su un piano meramente estetico e non contenutistico.
Un film non conta nulla se non ha un budget di milioni di dollari, un disco o un tour è scarso se non presenta effetti scenici megagalattici. E la musica? E il cinema? Desaparecidos. Possibile che un brano musicale (o film, o videogame, fa lo stesso) che divertiva due anni prima non piace più? Mah.
E che dire poi della sindrome da Sabato del Villaggio che sembra essersi impadronita dei videogiocatori? Non si consuma un videogame, no! Appena comprato un titolo, lo si "giochicchia", ma tutta l'attesa è per il titolo che deve ancora uscire: non si riesce più a godere un gioco, lo si guarda, e via sullo scaffale, avanti un altro.
Rispondo subito all'appunto che alcuni di voi potrebbero muovermi. NON sono un tecnofobo, non contesto il progresso. Anzi, non per vantarmi (non me ne frega niente), ma quanti di voi posseggono un DAT, un impianto motorizzato via satellite con D2-Mac, tre console ecc.?
Contesto due punti: che il nuovo debba NECESSARIAMENTE essere migliore del vecchio (che quindi va buttato); che non si sfruttino al massimo le macchine per poter vendere quelle nuove.
Riassumendo: nel giudicare un videogame bisogna valutare la capacità di divertire, e solo dopo integrare il giudizio con i parametri della realizzazione tecnica e dell'originalità. Certo anche quest'ultima è importante, ma non così essenziale (forse che il calcio è originale? Eppure diverte, giocarlo e vederlo. Beh, se vedi la Juve in TV ti smonti).
Metodo troppo personale? Non so, ma cosa vi aspettate da un soggetto i cui gusti sono: miglior film "Koyaanisqatsi" e miglior disco "Turn Back Trilobite" dei Sacrilege?
A proposito del film suddetto: mi sembra che fotografi perfettamente la situazione del mercato videogiochistico attuale. Tu cosa ne pensi, Matteo?

Luca Maggiolini

Dici un sacco di cose ovvie, caro Luca, su molte delle quali è impossibile non convenire.
Così ovvie che ci si chiede per quale strano motivo continuino a uscire cloni del tale picchiaduro, cloni del tale platform, dischi e film così commerciali e privi di ogni contenuto artistico che ormai possono essere recensiti anche da chi di musica e cinematografia non capisce un tubo, per quello che importa.
Non parliamo poi della Sindrome del Villaggio, che avevo già individuato mesi fa sottolineando come i videogiocatori siano per lo più una massa di ansiosi perennemente insoddisfatti: prima di infilare la cartuccia di Street Fighter 2 *nello slot della propria console, telefonano in redazione per sapere quando uscirà il terzo episodio. E allora mi viene in mente una frase intravista su uno degli ultimi* Nathan Never *(il nume-*

ASTIGAMES

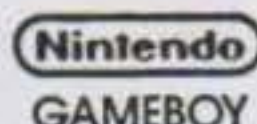
Commodore Point

SOFT center

Tutte le ultime novità per:

AMIGA e PC COMPATIBILI

SEGA GAME GEAR MEGA DRIVE

Nintendo GAMEBOY

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

C.so Alfieri 26 - 14100 ASTI
☎ (0141) 436853

CD ROM

INTERNATIONAL SELECTION

PROGRAMMI

Titolo	Prezzo
VGA SPECTRUM II	L. 89.400
SHAREWARE SOLUTIONS	L. 208.500
MEGA CD ROM II	L. 85.400
MEGA WIN/OS II	L. 84.900
MEGA AUDIO/VIDEO	L. 85.400
WINDOWS MASTER II	L. 65.600
CICA WINDOWS	L. 51.700
NIGHTOWL 8.0	L. 85.400
GARBO CD ROM	L. 51.700
EXTRAVAGANZA - 4 CD -	L. 162.800
COMPLEX - ANDROUTE	L. 33.700
SOUNDS FOR WINDOWS	L. 40.400
MICROSOFT VIDEO FOR WINDOWS	L. 398.200

EDUCATIONAL

Titolo	Prezzo
BUSINESS MASTER II	L. 69.500
EDUCATIONAL MASTER II	L. 69.500
GUINNESS BOOK OF RECORDS	L. 168.800
GROLIERS ENCYCLOPEDIA	L. 258.100
THE ANIMALS!	L. 135.000
MICROSOFT CINEMANIA	L. 173.200
MICROSOFT MUSICAL INSTRUMENTS	L. 166.400

GEOGRAFIA - ASTRONOMIA

Titolo	Prezzo
GREAT CITIES VOL. 1	L. 147.000
GREAT CITIES VOL. 2	L. 147.000
DELORME GLOBAL EXPLORER	L. 259.800
MARS EXPLORER	L. 108.600
OUR SOLAR SYSTEM	L. 129.000

GRAFICA 2D - 3D

Titolo	Prezzo
HOT STUFF	L. 36.900
HOT STUFF II	L. 59.600
GIF GALAXY - 2 CD -	L. 137.000
PUBLIQUE ARTS	L. 188.800
FONTMASTER LIBRARY II	L. 89.400
TEXTURES & BACKGROUNDS VOL. 1	L. 92.400
TEXTURES & BACKGROUNDS VOL. 2	L. 92.400

GIOCHI

Titolo	Prezzo
GAME MASTER II	L. 65.600
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	L. 117.200
CHESSMASTER 3000	L. 117.200
KING'S QUEST V	L. 112.600
SHERLOCK HOLMES II	L. 217.200
STELLAR 7	L. 113.200
WING COMMANDER SECRET MISSION	L. 113.200
MANTIS FIGHTER	L. 134.400

EROTICI

Titolo	Prezzo
FAO EROTIC - 3 CD -	L. 174.700
FAO GOLD	L. 113.200
WOMEN OF VENUS (PC & MAC)	L. 85.400
ASIAN LADIES	L. 86.000
BANGKOK CD	L. 95.700
EROTIC ENCOUNTERS	L. 92.400
STORM III	L. 79.500
SMUTWARE	L. 53.600
PHYSICAL TERAPHY	L. 53.600
RIMFIRE PACIFIC	L. 121.500
BUSTY BABES	L. 68.100
EROTICAFE QUICKTIME (PC & MAC)	L. 214.900

DISPONIBILI I CD ROM SCIENTIFICI DELLA
NASA
DATI E IMMAGINI RACCOLTI DALLE SONDE VOYAGER 1 E 2, VIKING E GALILEO

PREZZI IVA INCLUSA. TITOLI SEMPRE DISPONIBILI PRESSO:

DAS Computer
Viale S.Eufemia,94 - 25135 BRESCIA -
Tel. 030-3760729 (4 linee r.a.) Fax 030-364373

Flytech
Via Volturno,10-12 int.207
50019 OSMANNORO SESTO F.NO
- FIRENZE -
Tel. 055-340564 - 340586 Fax 055-667674

Db Line srl

Db_Line srl - V.le Rimembranze, 26/C - 21024 BIANDRONNO (VA) - ITALY
Tel. 0332.819104 r.a. Fax 0332.767244 VOXonFAX 0332.767360 DbVox 0332.767303
Db-Line bbs 767277-767329-819044 Sky-Link bbs 706469-706739

Dicono che i Video-Games fanno male...
... allora giochiamo a pallone!!!

" Db-Soccer "

dal 1 Giugno al 31 Luglio per ogni VideoGame acquistato in REGALO un PALLONE IN CUOIO. Ritaglia il modulo con il calciatore, corri dal tuo negozio di fiducia e chiedi dell'offerta "Db-Soccer" della Db_Line oppure telefona allo 0332.819104. Ti indicheremo il negozio più vicino. Non perdere l'occasione ....è unica !!!!

aut.min.richiesta

questo tagliando dà diritto a ricevere un pallone in cuoio in regalo per ogni videogames 16 bit acquistato

Db-Soccer | DB-Line srl - tel. 0332.819104 - fax. 767244 - Db-Vox 767303 - VOXonFAX 767360

 http://www.oldgamesitalia.net/

ro 24, per essere precisi), che faceva più o meno così: "Il mondo era cambiato, i ritmi si erano fatti frenetici... Possedere un film era normale, avere il tempo per vederlo no". Il tizio che parla si riferisce al nostro tempo, dal momento che l'azione si svolge nel futuro. Ebbene, grazie al consolidato giochetto di sostituzione ("videogioco" al posto di "film" e "giocarlo/gustarlo" al posto di "vederlo"), si comprende benissimo come tale affermazione riassuma con efficacia l'attuale momento videoludico, quasi quanto la trilogia di Reggio, inaugurata nel 1983 con il Koyaanisqatsi *da te citato, e proseguita con* Powaqqatsi *(1988) e* Anima Mundi *(1991), la quale, temi ecologici a parte, sottolinea come il nostro modo di vivere sia dannatamente dispersivo e contraddittorio. Poi però penso che è anche colpa mia, nostra, siamo noi che facciamo di tutto per presentare i nuovi titoli in modo più appariscente possibile. Talvolta si esalta un gioco come se fosse il capolavoro definitivo, sei mesi dopo non ci si vergogna nemmeno ad ammettere che era un "mezzo bidone".*

Ovviamente non è sempre così, ma il rischio è alto. Ma almeno un po' di pudore è rimasto, mentre molti pierre delle software house lo hanno perso da secoli. Si potrebbe allora dire alla maggior parte della gente, interessa pochissimo il contenuto dei videogiochi, e delle cose più in generale, ma poi ti etichettano come "moralista", e allora ti viene un po' la voglia di incazzarti. I puristi verranno schiacciati dalla massa che sbava per diecimila picchiaduro identici. Provate a gridare che il "re è nudo" e verrete lapidati. Dici cose ovvie per me, per te, per mille altri in tutta Italia. Non di più. Comunque, sono aperte le iscrizioni al club. L'indirizzo lo conoscete.

ANCHE I RICCHI GIOCANO...

Caro Matteo,

ho letto con piacere la Posta del numero 50, dove si è tornati a parlare di argomenti interessanti (basta con l'homo ludens)! *(veramente, già allora l'argomento era estinto da mesi, ndMBF)*, come quello sui PC.

(1) A questo proposito, vorrei fare una lista di alcuni giochi recensiti nell'ultimo numero:

a) *Strike Commander*
Requisiti per vedersi tutti i frame: Pentium, 16 Mb Ram
Mega di hard disk occupati: 41

b) *The Legacy*
Mega di hard disk occupati: 22

c) *Ultima VII: part two*
Requisiti per vedersi tutti i frame: 486 40 MHz
Mega di hard disk occupati: 23

Questi sono solo alcuni degli ultimi giochi che, secondo me, sono semplicemente da abolire: secondo te si può sprecare quaranta mega di hard disk per un gioco che, per quanto bello sia, oltre al costo stesso, richiede un hardware del genere? Ecco perché l'Amiga perde terreno, dicono, ci sono giochi bellissimi su PC.

Che però solo una minoranza può usare, mentre i poveri possessori di 386 vedono sempre meno giochi per il loro computer. Ma ciò che mi stupisce è che il voto non ne risente affatto: certi giochi vengono penalizzati per delle sciocchezze (vedi *Another World*), altri vengono divinizzati per la loro grafica. Non voglio entrare nel merito del vostro "lavoro", ma certo è che un ridimensionamento di questi giochi spingerebbe le software house a creare più "economici".

(2) Concordo pienamente con Ettore Grandi che secondo me fa un'analisi azzeccata del mercato consolare: degli aggeggi che fanno un videogioco un fenomeno di massa, uccidendo tutta l'originalità che un gioco dovrebbe avere a totale beneficio del mercato, dei soldi, che interessano di più. Un tempo giocare significava mettersi davanti al computer, caricare quel dischetto, preparandosi, nell'attesa, al divertimento. Ora invece è tutto stravolto: giocare è una cosa come un'altra, si inserisce la cartuccia dell'ennesimo clone di *Street Fighter 2*.

Volevo inoltre rivolgerti una domanda: se le console, almeno fino a poco tempo fa, non risentivano della pirateria, come mai i prezzi dei giochi sono così alti? Non dovrebbe essere il contrario?

Micky (Fano)

1) Da abolire? Proposta un po' troppo autoritaria e chiaramente discutibile. Tralasciando il fatto che la tua è chiaramente una provocazione e che il mercato, almeno da questo punto di vista, è libero, mi limito a osservare che il titolo della Origin fa un utilizzo eccellente delle tecniche di programmazione più avanzate, a differenza di molte porcate giocabili e originali quanto un tappo di sughero, rivestite di full motion video, grafica digitalizzata e presentazioni in ray-tracing per attirare i gonzi.

Quelli sono gli unici "giochi" che, se fossi il Re del Mondo, abolirei senza rimorsi di coscienza. D'altra parte bisogna rilevare che oggi, per giocare "a un certo livello", occorre investire dei capitali. Ma la colpa, se di colpa si può parlare, è attribuibile agli sviluppatori solo fino a un certo punto: le software house soddisfano una richiesta che evidentemente c'è. Ora, se sia legittimo spendere dei milioni per quello che, in fondo, resta un gioco, è un problema abbastanza personale. Per alcuni è amorale, per altri legittimo. Non mi pare il caso di pontificare. Per valutare la consistenza dell'accusa che fai ai nostri recensori di "divinizzare" i giochi per la loro grafica, vorrei prima essere certo che tu abbia almeno visto i titoli che citi: sarebbe come criticare un libro perché ha troppe pagine, senza però averlo letto. Inoltre, in tutti i commenti viene puntualizzato chiaramente che simili giochi richiedono un hardware colossale per essere apprezzati appieno. Nessuno ti obbliga a comprare un Pentium. L'epoca dei programmatori che spremevano la macchina fino all'ultimo per tirar fuori un gioco decente è finita da un pezzo. L'abbiamo fatta finire noi. Almeno adesso non lamentiamoci, per favore.

2) Avevo già sottolineato che l'analisi di Ettore Grandi fosse di per sé troppo lapidaria, e se devo essere sincero, la tua lo è ancora di più. Al limite dello stucchevole. La demarcazione da film western tra Buoni(=computer) versus Cattivi(=console), è grossolana. È risaputo che il mercato delle console muove interessi e capitali senz'altro consistenti, ma sparare a zero sulla morte dell'originalità, è fare inutile estremismo. E sono certo che, al di là di ciò che scrivi, tu ne sia perfettamente consapevole.

Per quanto riguarda il prezzo elevato dei giochi per console, esso dipende dai costi dei chip utilizzati nelle cartucce. Inoltre, i prezzi dei giochi in Italia sono anche più alti rispetto al resto del mondo (negli Stati Uniti, ad esempio, un gioco nuovo per Super NES costa talvolta meno della metà dell'identico titolo importato in Italia). Un supporto più economico per il produttore è il CD e teoricamente dovrebbe esserlo anche per il consumatore, ma, paradossalmente, i titoli usciti per Sega CD in America costano quanto le normali cartucce, in Italia addirittura di più. Ciò si spiega, in parte, con il fatto che giochi come Sherlock Holmes Consulting Detective *o* 7th Guest *richiedono spese di realizzazione particolarmente elevate (il team di programmatori per simili giochi è molto più ampio rispetto a quello che ha realizzato* Jaguar XJ220*, per fare un altro esempio, inoltre i nuovi titoli su disco compatto sono spesso interpretati da "attori veri", che vanno retribuiti, e assieme a loro anche scenografi, musicisti, ecc.). Quando però vedo il prezzo di un gioco come* Jaguar XJ220 *per Mega CD che occuperebbe a malapena otto Megabit su una cartuccia, mi sorprendo a pensare che qualcuno sta facendo un sacco di soldi - e, cosa grave - prendendoci in giro.*

QUANDO L'ABACO È MEGLIO DELL'ABACUS

Deluso, profondamente deluso!

Perché? Ebbene, caro MBF, sono le 22:29 dell'8 maggio 1993 e quest'oggi ho potuto saggiare l'Abacus: dopo una sveglia mattutina e 250 kilometri di treno ho potuto constatare di persona cosa significasse la scritta apparsa su tutte le riviste del settore informatico negli ultimi mesi "...Mostra Mercato dell'informatica e della telematica per lo studio, l'hobby, la casa...".

Ero piuttosto eccitato all'idea di poter "toccare" con mano quello che il mercato era in grado di offrire in ambito multimediale, per non parlare poi della possibilità di vedere "da vicino" i redattori di quelle riviste che, ormai, da qualche anno, mi tengono compagnia nelle mie peregrinazioni informatiche tra un sistema e l'altro.
Cosa ho invece trovato? Niente!
O meglio, nulla di quanto mi aspettavo, solo qualche sparuto stand che presentava praticamente la medesima cosa di tutti gli altri, una Commodore sempre più rincoglionita, una Philips con il concorrente del CDTV, una SIP quasi privata con quelle sue vetrate che sembravano trasudare "privacy" da qualunque angolatura la guardassi, TGM/Consolmania/PC Action tutto espresso in quattro monitor, per lo più anonimi e privi di attrattive, incastonati in un muro semplicemente neutro; un K/Game Power "transennato" con due, forse tre, fanciulle addette alla distribuzione delle copie; case editrici varie, rinchiuse in quei box telati e rappresentate da altrettanti addetti annoiati; un simpatico stand Nintendo, uno così così della Sega e un confusionario Canta Tu; lodevole la distribuzione di PD e Shareware da parte del Mercatino dei Computer... Ma alla fin fine che cosa credevo di vedere?
Adesso, dopo cinque ore che sono a casa, seduto sulla mia comoda sedia davanti al PC, mi rendo conto di quanto, il più delle volte ogni aspettativa viene tragicamente delusa proprio in quanto tale, proprio dal fatto che l'atteggiamento con il quale si va ad affrontare una situazione "nuova" è precostituita...
Cosa influenza questo atteggiamento? Non sarò certo io colui il quale è in grado di risolvere ogni umano quesito, posso soltanto dire che, se la pubblicità di Kappa a pagina sei del numero 4 (anno '93) non fosse stata stato insinuante da far sperare in qualcosa in grande stile (tipo SMAU), oggi la giornata l'avrei spesa (meglio?) nella preparazione di quell'odiato/amato esame di Economia.
Lungi da me ogni idea di incolpare chicchessia di "falsa" propaganda.
Soltanto una punta di amarezza per aver dato ascolto al mio cuore e aver portato anche Sergio, mio fratello, entusiasta di un qualcosa che ha lasciato l'amaro in bocca a entrambi.
Tristemente tuo,

Alberto "ATK" Campion (TV)

L'Abacus non è l'ECTS, lo Smau non è il CES. Il SIM non è l'International Tokio Toy Show. Venezia non è Cannes, gli Internazionali di Roma non sono Wimbledon... Potrei continuare per ore... Mi spiace, amico, questo è quanto passa il convento. Ma, almeno la pubblicità fa sognare. E David Ogilvy avrebbe molto da dire, a proposito.

ANCORA CONSOLE

Ma lo sapete che siete i migliori? Ecco, basta smancerie. Sia ben chiaro, non è l'ennesima puntata della telenovela "Il mio è meglio del tuo", ma solo un'amara constatazione di quella che è la realtà che il mercato videoludico ha assunto nell'ultimo anno. Ho appurato che i possessori di console e i redattori delle riviste a loro dedicate si vantano del livello di mercato che queste ultime hanno raggiunto a discapito dei computer, specialmente Amiga. A questo proposito vorrei ricordarvi che nella scala evolutiva (a livello commerciale) è nata prima la console e poi il computer. Vi rendete conto che si sta camminando all'indietro? Da macchine realmente interattive si sta tornando a semplici giocattoli. Se non ho voglia di giocare, mi carico il *Digipaint* (Amiga) e do' libero sfogo alla mia fantasia grafica, con *Print Master* mi sono divertito come un martuffione (Gialappa's docet) a fornare e divulgare tutta una serie di volantini denigratori nei confronti di un componente della giunta comunale della mia città (e questo prima che il tizio in questione si rendesse latitante perché accusato di truffa ai danni dello Stato e di collusioni camorristiche). Inoltre con *Amos* si può tentare di creare dei giochi "da soli", cimentare nella realizzazione di intro, basi musicali, archivi, videotitolazioni, e cosa più importante, si può PROGRAMMARE. Con le console si può giocare... Magari saranno anche un po' (poco poco...) più avanzate tecnologicamente (*non sempre, anzi, molto spesso è il contrario, NdMBF*), ma ciò ha poca importanza.
Dovreste solo rendervi conto che avete comprato principalmente seguendo i consigli pubblicitari (la pubblicità di Sega e Nintendo è martellante). Beh, IO NO (la pubblicità Commodore è pressoché inesistente) e vorrei che almeno non rivendichiate le vostre scelte poco obiettive (per usare un gigantesco eufemismo).

Vostro, Bruno

P.S.
L'unica console che comprerei è il Game Gear (i motivi credo siano ovvi: portatile e maneggevole).

A giudicare dalle numerose missive ricevute in proposito, posso affermare con una certa fondatezza che il buon Ettore Grandi ha fatto esplodere l'insofferenza repressa di un numero insolitamente elevato di computer dipendenti. Il fenomeno delle console non è più nuovo, eppure molti lettori reagiscono come se si fossero accorti solo adesso che Mario & compagni hanno conquistato una fetta considerevole del mercato videoludico. Direi LA fetta considerevole. C'è bisogno di allarmarsi e di inveire contro Sega e Nintendo? No. I computer non scompariranno, soprattutto i PC: hanno una diffusione tale da assicurare un sacco di dollari a un numero altissimo di software house. Inoltre, continuo a pensare che i titoli più originali e innovativi vengano prima sviluppati su computer e poi eventualmente convertiti per le macchine "senza tastiera".
Populous, Lemmings, Tetris, Syndicate ecc.: sono forse usciti in origine su un Super NES? Sono forse stati lanciati su un Mega Drive? Altro motivo per comprare giochi originali per il proprio computer, prima che la pirateria riesca a corrodere del tutto mercati che non sono più stabili come due o tre anni fa.
Negli ultimi tempi, visto il calo considerevole di giochi per Amiga, ricevo lettere apparentemente sincere di ex pirati che si rammaricano di aver quasi affossato la propria macchina, gli stessi che ai tempi non esitavano a deridere i redattori che sottolineavano il "rischio".
Vedete, mi dà un pochino sui nervi leggere sulle riviste del settore di mezza Europa che gli italiani sono un popolo di pirati (prima di scrivere questa replica, ho buttato l'occhio su un articolo apparso sul numero 47 di Amiga Format, dove paradigmaticamente si afferma "The Italians like arcade-style games, but they don't like paying for them" - non penso che la traduzione sia necessaria - e che il nostro mercato è, proprio per questo motivo, "negligible", trascurabile, conclude Marcus Dyson, l'autore del pezzo).
Non so voi, ma a me non va di essere accomunato ai pirati. Ma torniamo al discorso sulle console: ragazzi, ma non vi siete rotti di ripetere sempre gli stessi concetti? No, dico, lo sanno anche i sassi che con le console non si può programmare, ma si gioca e basta.
D'altronde mi viene spontaneo domandarmi quanti possessori di computer sappiano programmare almeno decentemente: non troppi a giudicare dallo scarso numero di software house della penisola. Siamo lontani anni luce dal resto d'Europa, anche sotto questo punto di vista. Ovviamente spero di veder smentita al più presto questa drastica, ma obiettiva affermazione. E con titoli che conquistino tutte le cover delle riviste europee. Non mi risulta, inoltre Bruno, che le riviste che trattano l'argomento console (almeno per quanto riguarda Game Power, ovviamente) si vantino del livello di mercato raggiunto a discapito dei computer: sono semplici constatazioni. E poi non capisco per quale motivo sia così difficile convivere: a fianco del mio Macintosh c'è un Super NES, vicino all'Amiga 1200 un Mega Drive... C'è spazio per tutti: un computer e una console sono l'ideale per giocare E per lavorare.
Chi ha mai stabilito che debbano escludersi a vicenda, anziché completarsi?

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ergostick 49.900

Tac 2 34.900

49.900

Gravis 79.900

Sting Ray 109.900

Manta Ray 109.900

Wico Red Ball 49.900

25.900

49.900

Wico bat H. 49.900

29.900

23.900

AMIGA

NOVITA' HARDWARE

Commodore

Prezzi iva INCLUSA

Amiga 600 499000
Amiga 600 hd40 835000
Amiga 1200 785000
Amiga 1200 hd 40 ....
Amiga 1200 hd 80 ....
Amiga 1200 hd 120 ....
Monitor 1084s 439000
Monitor 1960 839000
Drive 1011 179000

Amiga 4000 25 Mhz., 6 Mb Ram, Hd 40 Mb, Tastiera, Mouse,..........L.3.790.000
Amiga 4000 25 Mhz, 6 Mb Ram, Hd 120 Mb, Tastiera, Mouse,..........L.3.990.000
Amiga 4000 25 Mhz, 6 Mb Ram, Hd 213 Mb, Tastiera,Mouse,..........L.4.299.000

Novita' Amiga 4000 68030
***** L.2.590.000 *****

Amiga 3000 Tower 5Mb, Hd 120 Mb, Tastiera, L.2.650.000 iva inclusa

Amiga 3000 Tower 5Mb, Hd 200 Mb, Tastiera, L.4.499.000 iva inclusa

Tutti i prodotti sono coperti da garanzia Commodore Italia

Scanner Epson GT 6500
con driver per Art Department e cavo
L.2.400.000 AGA compatibile

Stampante HP550C Colori
con Kit Colori/BN, e Carta, Driver
L.1.400.000

Panasonic

Kx-P 1170 9 Aghi B/N 399.000
Kx-P 1123 24 Aghi B/N 560.000
Kx-P 2123 24 Agh Color 675.000
Kx-P 2180 24 Aghi B/N 510.000
Kx-P 1695 9 Aghi B/N 132 Col. 914.000
Kx-P 2624 24 Aghi Col 32 Col. 1.200.000
Kx-P 4410 Stampante Laser .. 1.600.000
KX-P 4430 Stampante Laser . 2.235.000

Nec

P22Q 24Aghi B/N 684.000
P30 24 Aghi B/N 900.000
P60 24 Aghi Colori 1.165.000
P62Q 24 Aghi 1.165.000
P70 24 Aghi 132 Col 1.350.000
P72Q 24 Aghi 132 Col. 1.420.000
P90 24 Aghi 2.110.000
Nec 3FG Monitor 1.089.000

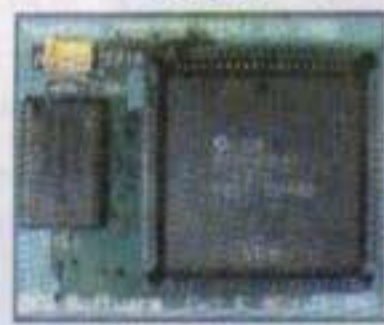
Tutto il materiale elencato è coperto da 12 Mesi di Garanzia

Copritastiera Amiga 600 L.12.000
Copritastiera Amiga 1200 L.15.500
In PVC antiurto/antistatico Trasparente.

Anitivirus con indicaz. di Traccia 50.000

Drive Esterno AMIGA 149.900

Mouse a infrarossi. 99.900

Genlock Semiprofessionale per Amiga 569.900

Megachip aggiunge 1Mb di mermoria chip 389.900

Mouse Ottico AMIGA 59.900

ALEX Mail Service

Servizio di vendita per Corrispondenza

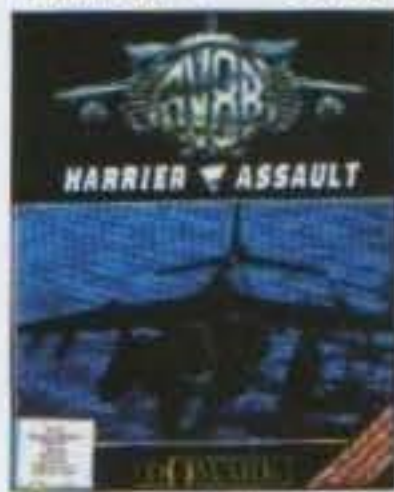
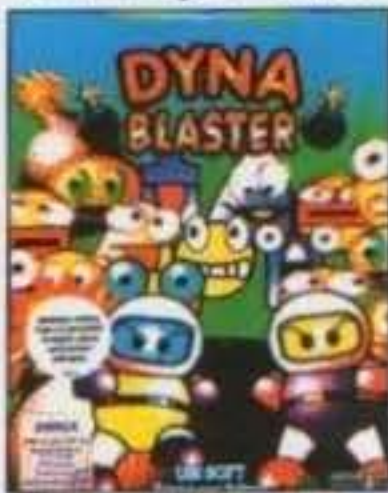
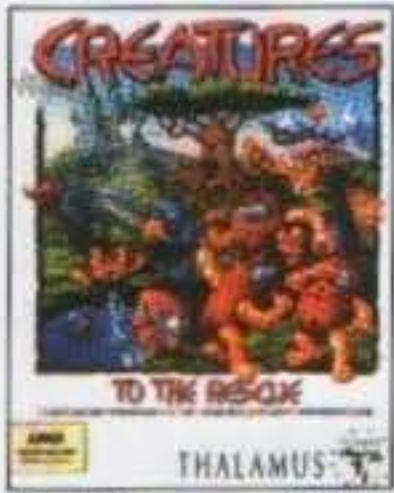
ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:

011/4031114

APERTI DAL LUNEDI' AL SABATO DALLE 9 - 12:30 E DALLE 15 - 19:30

http://www.oldgamesitalia.net/

NOVITA' SOFTWARE AMIGA

Titolo	Lire
Chuck rock II	59.900
Reach forthe Skies	89.900
Desert Strike	69.900
Super Frog	79.900
Harrier assault	89.900
Road rash	59.900
The chaos engine	59.900
Blady Blows	69.900
Arabian night	49.900
Dyna Blaster	69.900
Beavers	49.900
Creatures	59.900
Street Fighter II	59.900

Titolo	Lire
Waxworks	89900
Winter Sport 92	49900
Wizkid	39900
Wreastling WWf II	49900
Zool	49900
Zool A1200	59900
Simulazione	
Advantage tennis	69900
Air land e sea	79900
Airbus A320	99900
Alcatraz	59900
Ashes of empire	99900
A-Train	99900
AV8B Harrier Ass.	89900
B17 Fling fortess	109900
Battle of brittain	69900
Bill's tomato game	59900
Birds of prey	69900
Black cript	79900
Campaign	79900

Titolo	Lire
Budget	
Boxing manager	24900
Bubble bobble	24900
Carrier command	24900
Crazy cars II	24900
Flimbo's Quest	24900
Gazza super socc.	24900
Ghouls'n Ghosts	24900
Go for gold	24900
Golden axe	24900
J.k.Squash	24900
Knight Force	24900
Microprose soccer	24900
Murder	24900
Ninja Remix	24900

Titolo	Lire
Out run Europa	24900
Panza Kick boxer	24900
Prince of persia	24900
Pro tennis tour	24900
Raimbow island	24900
RBI 2	24900
Rick dangerous 2	24900
Robocop 2	24900
RVF Honda	24900
S.Monaco GP	24900
Savage	24900
Strider 2	24900
Terminator 2	24900
Turrican II	24900
Arcade/Azione	
3d World boxing	69900
3d World Soccer	69900
3d World Tennis	69900
Addams family	39900
Body blows	69900
California Games II	39900
Cattivik	49900
Chaos engine	59900
Cool World	49900
Dribbling	49900
Euro football C.	49900
Euro Soccer	49900
Extasy	59900
Fire & Ice	49900
Fire Force	49900

Titolo	Lire
Humans	59900
Joe &mac	49900
Liverpool	49900
Leeds united	49900
Lemmings 2	69900
Lion Heart	59900
Lords of time	49900
Nicky boom	69900
Nigel mansel	59900
Nigel mansel A1200	69900
No second prize	59900
Parasol stars	39900
Piracy	69900
Reteel	39900
Robocop 3	59900
Road rash	59900
Roger rabbit	69900
Sensible Soc.r 92/93	69900
Simpsons	39900
Sleepwalker	39900
Sleepwalker A1200	49900
Smash	49900
Street Fighter II	59900
Striker	59900
Super frog	79900
Titus the fox	49900
The acquatic game	59900
Troddlers	49900
Trolls	49900
Universal monsters	39900

Titolo	Lire
Castles	69900
Centurion	59900
Chaos engine	59900
Civilization	89900
Cruise for a corpse	59900
Dylan dog	69900
Dark qeen	89900
Dyna blaster	69900
Dragons lair III	89900
Dune	69900
Elvira 2	79900
Fascination	59900
Gobliins	49900
Gobliins 2	69900
Grand Prix	99900
Gunship 2000	59900
Harpoon 1.2.1	79900

OFFERTA IRRIPETIBILE

SOLO SOFTWARE ORIGINALE CON MANUALE INTERAMENTE IN ITALIANO.

Titolo	Lire
FERRARI F1	9900
SWORDS OF TWILIGHT	14900
CH. GOLF	9900
CH. BASEBALL	9900
CH. FOOTBALL	9900
CH. BASKETBALL	9900
POPULOUSE	14900
PROMISED LANDS	9900
MUSIC STUDIO	19900
SUPER HUEI	9900
SHANGHAI	9900

Tutti i prezzi si intendono iva inclusa
Per motivi di spazio non possiamo elencare tutti i titoli disponibili.

Servizio AIR

CONSEGNE 24/36 ORE

CON CORRIERE ESPRESSO TNT TRACO

E per ogni ordine potrai ricevere un fantastico orologio al quarzo da polso in omaggio.

Titolo	Lire
Harpoon batt. set 3	49900
Harpoon batt set 4	49900
Harpoon Scen.ed.	49900
Hook	59900
Indiana J. arcade	59900
Indiana J fate of a.	109900
Int.sport challenge	59900
KGB	79900
King Quest V	99900
Kid gloves II	59900
Legend of Kyrandia	89900
Legend of Valur	109900
Loom	69900
Lotus III	59900
Lords of ring	59900
Lure of templess	69900
Monkey island	69900
Monkey island 2	109900

Titolo	Lire
Monkey island 3	
Pool	69900
Populous II	79900
Populous world ed.	49900
Power monger	69900
Power monger data	49900
Sfide invernali	79900
Sim earth	89900
Steel Empire	69900
Stratego	59900
Supertetris	79900
Sword of twilight	49900
Tex willer	69900
The bards tale 3	79900
The Carl Lewis	69900
The manager	79900
Tracon II	69900
Ween	79900

FAXA SUBITO IL TUO ORDINE AL NUMERO:

011/4031001

FAX IN LINEA 24 ORE SU 24

ALEX Mail Service

Servizio di vendita per Corrispondenza

"THE 7TH GUEST È IL NUOVO STANDARD NELLA SFERA DEL DIVERTIMENTO MULTIMEDIALE. È IL FUTURO."

(BILL GATES, PRESIDENTE DELLA MICROSOFT)

... IL SETTIMO OSPITE

the 7th Guest

LA STORIA NARRA DI UN GIOCATTOLAIO CHE NASCONDE UN SINISTRO SEGRETO. QUALCHE SETTIMANA DOPO LA SUA SCOMPARSA SEI OSPITI SI RITROVANO NELLA SUA EX VILLA, UN'AUSTERA E LUGUBRE COSTRUZIONE IN CIMA AD UNA COLLINA ISOLATA. IL MISTERO SI INFITTISCE QUANDO, ANCHE DEI SEI OSPITI, NON SI HA PIÙ ALCUNA NOTIZIA. ALCUNE VOCI RIPORTANO DI INSPIEGABILI GIOCHI DI LUCE E DI URLA RAGGELANTI. I SEGRETI DELLA VILLA SAREBBERO DESTINATI A RIMANERE TALI SE NON FACESSE IL SUO INGRESSO SULLA SCENA IL GIOCATORE, VALE A DIRE IL SETTIMO OSPITE.

PER CD - ROM
REQUISITI TECNICI: PC & COMPATIBILI
MINIMO 386 SX CON 2 Mb DI RAM

- UN INCREDIBILE LIVELLO DI REALISMO DELLA GRAFICA 3D, GRAZIE ALLE TECNICHE IMPIEGATE NEL CORSO DI ANNI DI SCRUPOLOSO SVILUPPO.
- DIALOGHI REGISTRATI DA ATTORI PROFESSIONISTI.
- UN'ECCEZIONALE COLONNA SONORA D'ATMOSFERA.
- NELLA CONFEZIONE UNA VIDEO CASSETTA DELLA DURATA DI TRENTA MINUTI PROPONE UNA INTERVISTA AI PROGRAMMATORI!

Virgin GAMES

CHIAMATA GRATUITA
NUMERO VERDE
167 - 821177

IN ESCLUSIVA DA: LEADER DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/